

Université de Montréal

Du traité à l'expérience : le paysage dans les jeux vidéo

Par Candice Houtekier

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès arts (M.A.) en histoire de l'art

Août 2018
© Candice Houtekier, 2018

Université de Montréal
Faculté des études supérieures et postdoctorales

Ce mémoire intitulé :
Du traité à l'expérience : le paysage dans les jeux vidéo

Présenté par :
Candice Houtekier

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Suzanne Paquet, directrice de recherche
Bernard Perron, co-directeur de recherche
Denis Ribouillault, président-rapporteur
Carl Therrien, membre du jury

Résumé

Ce mémoire présente un parcours de recherche portant sur le paysage dans les jeux vidéo. Un ensemble de démarches méthodologiques et d'outils théoriques sont exposés pour centrer notre étude sur la relation que nous avons tissée, en tant que joueuse et chercheuse, avec certains jeux. Deux œuvres en particulier sont analysées : *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011) et *The Long Dark* (Hinterland 2014).

Partant d'une réflexion sur les définitions récentes du concept de paysage, ce travail défend celle donnée par le géographe Augustin Berque (1984), pour qui la notion doit être comprise à la fois comme une « empreinte » et comme une « matrice ». Nous verrons que les paysages vidéoludiques peuvent être abordés comme des « empreintes », car ils portent la marque des techniques de création et de conception humaine (Arsenault, Côté et Larochelle 2015). Ils peuvent également être compris comme des « matrices », parce qu'ils produisent de nouvelles manières de percevoir, d'agir et de « faire avec » l'espace (Stock et Lussault 2009).

À la croisée de la géographie culturelle et des études du jeu vidéo, nous ferons des propositions qui serviront à mieux comprendre notre expérience. S'interrogeant sur les valeurs attribuées au paysage, notre travail cherche à saisir les mouvements spatiaux et temporels qui participent à animer la dimension intime et affective de la relation que nous créons avec les paysages dans les jeux vidéo.

Mots-clés : paysage, espace, géographie, jeux vidéo, expérience, joueur, *Skyrim*, *The Long Dark*

Abstract

This thesis presents research focusing on landscape in video games. To analyze video game landscapes, a set of methodological approaches and theoretical tools are presented to focus our study on the relationship woven, as a player and researcher, with certain games. With emphasis on: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011) and *The Long Dark* (Hinterland 2014).

This work considers a recent reflection of the concept of a landscape defended by the French geographer Augustin Berque (1984). For him, the notion must be understood both as an imprint (“empreinte”) and as a matrix (“matrice”). We will see that landscapes in video games can be approached as an imprint because they can be considered as a technique of creation and human conception (Arsenault, Côté and Larochelle 2015). They can also be understood as a matrix because they create new ways to perceive, act and “do with” space (Stock et Lussault 2009).

At the crossroads of cultural geography and video game studies, these propositions will help us to better understand our experience. Our questioning will inspect the value attributed to a landscape experience by examining the space and time that create a meaningful relationship between a player and a landscape.

Keywords: landscape, space, geography, video games, experience, player, *Skyrim*, *The Long Dark*

Table des matières

Résumé	i
Abstract	ii
Table des matières	iii
Liste des figures	iv
Remerciements	vii
Introduction	1
<i>Le paysage : une invention venue de la Renaissance</i>	1
<i>Le « paysage vidéoludique » : une réinvention</i>	2
<i>De nouvelles questions</i>	9
1. S'APPROCHER DU PAYSAGE	14
1.1 Le paysage en histoire de l'art	14
1.2 La crise du paysage	16
1.3 Le tournant géographique	18
1.3.1 Des formes données et tangibles	19
1.3.2 Des formes construites et intangibles	22
1.3.3 Vers un positionnement dual : le paysage « empreinte-matrice »	25
1.4 Éléments de définition du paysage vidéoludique	26
2. LE PAYSAGE VIDÉOLUDIQUE	29
2.1 Aux origines du paysage vidéoludique	29
2.1.1 L'appel des étoiles	30
2.1.2 La montagne, le volcan et la lune	32
2.1.3 Un château dans le ciel	33
2.1.4 Une île à explorer	36
2.1.5 Une ville immaculée	39
2.1.6 Un florilège de milieux	41
2.2 Le paysage vidéoludique comme objet de recherche	44
2.2.1 Des rapprochements en opposition	45
2.2.2 Remarques et observations	49
2.3 Une proposition : l'empreinte-matrice vidéoludique	51
2.3.1 Le paysage « empreinte » : un cadre analytique	52
2.3.2 Le paysage « matrice » : une approche par les situations	59
3. LE PAYSAGE EN SITUATION	63
3.1 La découverte d'un nouveau monde : <i>Skyrim</i>	65
3.1.1 « Médiante » : penser le milieu d'un jeu vidéo	67
3.1.2 Un chemin à travers le paysage	70
3.1.3 L'influence culturelle et esthétique	74
3.1.4 Un paysage réceptif. Vers des paysages régis par une intelligence artificielle ? ...	76
3.2 La montée en rappel : le paysage de montagne de <i>The Long Dark</i>	81
3.2.1 L'espace dans le jeu comme épreuve et ressource pour l'action	82
3.2.2 De la perspective de « faire avec » à l'appréciation paysagère	83
3.2.2 Une attitude culturelle et datée	87
3.2.3 Un paysage qui s'efface. Vers des paysages instables ?	89
Conclusion	95
Bibliographie	101

Liste des figures

Figure 1 : *Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft Montréal, 2014. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Ubisoft Montréal.

Figure 2 : *Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft Montréal, 2014. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Ubisoft Montréal.

Figure 3 : *Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft Montréal, 2014. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Ubisoft Montréal.

Figure 4 : *Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft Montréal, 2014. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Ubisoft Montréal.

Figure 5 : *Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft Montréal, 2014. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Ubisoft Montréal.

Figure 6 : *Tropico*, PopTop Software, 2001. Capture d'écran par Candice Houtekier.

Figure 7 : *SimCity 2000*, Maxis, 1993. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Electronic Arts.

Figure 8 : *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda Game Studios, 2006. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 9 : *Spacewar!*, MIT, 1962. Capture d'écran partielle par Candice Houtekier. Source : <https://www.masswerk.at/spacewar/>, consultée le 16 août 2018.

Figure 10 : *Battlezone*, Atari Inc. 1980. Capture d'écran partielle par Candice Houtekier. Source : <http://my.ign.com/atari/battlezone>, consultée le 16 août 2018.

Figure 11 : Feuille de planification de *Super Mario Bros*, Miyamoto, 1985. Source : <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-525945.html>, consulté le 13 mars 2018.

Figure 12 : *Super Mario Bros*, Nintendo 1985. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Nintendo.

Figure 13 : *Super Mario Bros*, Nintendo 1985. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Nintendo.

Figure 14 : *Myst*, Cyan, 2013 [1993]. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Cyan.

Figure 15 : *Mirror's Edge*, DICE, 2008. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de d'Electronic Arts.

Figure 16 : *Mirror's Edge*, DICE, 2008. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de d'Electronic Arts.

Figure 17 : *Journey*, thatgamecompagny, 2012. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de thatgamecompagny.

Figure 18 : *Journey*, thatgamecompagny, 2012. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de thatgamecompagny.

Figure 19 : *Journey*, thatgamecompagny, 2012. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de thatgamecompagny.

Figure 20 : *Journey*, thatgamecompagny, 2012. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de thatgamecompagny.

Figure 21 : *Journey*, thatgamecompagny, 2012. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de thatgamecompagny.

Figure 22 : *Journey*, thatgamecompagny, 2012. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de thatgamecompagny.

Figure 23 : *Oblivion*, Bethesda Game Studios, 2006. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 24 : *Oblivion*, Bethesda Game Studios, 2006. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 25 : *CivCity : Rome*, Firaxis Games, 2006. Capture d'écran par Candice Houtekier.

Figure 26 : Cadre analytique du Game FAVR, Arsenault et al. 2015. Source : <https://www.ludov.ca/en/observation/graphical-technologies/game-favr>, consultée le 7 juin 2017.

Figure 27 : *The Witcher 3 : Wild Hunt*, CD Projekt Red, 2015. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de CD Projekt Red.

Figure 28 : *The Witcher 3 : Wild Hunt*, CD Projekt Red, 2015. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de CD Projekt Red.

Figure 29 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 30 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 31 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 32 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 33 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 34 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 35 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 36 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 37 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 38 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 39 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission de Bethesda Game Studios.

Figure 40 : *The Long Dark*, Hinterland, 2014. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Hinterland.

Figure 41 : *The Long Dark*, Hinterland, 2014. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Hinterland.

Figure 42 : *The Long Dark*, Hinterland, 2014. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Hinterland.

Figure 43 : *The Long Dark*, Hinterland, 2014. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Hinterland.

Figure 44 : *The Long Dark*, Hinterland, 2014. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Hinterland.

Figure 45 : *The Long Dark*, Hinterland, 2014. Capture d'écran par Candice Houtekier. Reproduit avec la permission d'Hinterland.

Remerciements

Mes remerciements sincères et chaleureux s'adressent tout d'abord à Suzanne Paquet et Bernard Perron pour avoir accepté de superviser ce travail. Certaines étapes se sont avérées difficiles, mais madame Paquet et monsieur Perron se sont toujours montrés très encourageants. Je les en remercie. Lors de nos échanges, leurs connaissances, leurs conseils et leurs sens critiques ont permis à ce mémoire de gagner en maturité. Il convient de remercier le département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal pour son appui financier. J'ai aussi une pensée pour mon conjoint, Zachary Dan, avec qui j'ai partagé de nombreuses heures à jouer aux jeux vidéo. Merci également à mes parents qui, de la France, se sont toujours montrés présents à mes côtés. Merci à mon père qui m'a parfois corrigé. Enfin, merci à Carl Therrien, historien du jeu vidéo, pour ses corrections attentives et avisées. Quand vient le temps de la dernière ligne droite, le support précieux de ceux qui sont là pour lire, reprendre et réviser est toujours apprécié.

Introduction

Il semble aisé d'aborder les paysages, tant ils sont nombreux. Ils nous entourent et apparaissent partout autour de nous. Ils changent en fonction des individus et font l'objet de préférences. Pourtant, les paysages n'ont pas toujours été présents : « le paysage n'existe pas comme tel à toutes les époques, ni dans tous les groupes sociaux » affirme le géographe Augustin Berque (1994 : 5). Aux côtés du noyau formé par Berque (1994), puis Alain Roger (1995), plusieurs spécialistes défendent l'idée selon laquelle le paysage serait une « invention » (Cauquelin 1989). De fait, ce terme est fréquemment utilisé par les chercheurs pour évoquer le fait que le paysage est une production culturelle qui évolue en fonction du moment et des sociétés qui se sont approprié la notion (Brunon 2006 : 261-290). De l'étude de Kenneth Clark sur le paysage dans l'art (1949) aux plus récentes contributions académiques, de nombreux travaux ont essayé d'identifier les temps et les modes à travers lesquels, dans différentes cultures et dans différents pays, a pris forme l'idée de paysage. Depuis, le terme s'est imposé. Au tournant du 21^e siècle, il s'est profondément ancré dans la société occidentale. Le concept se retrouve partout : dans la littérature, les arts visuels, le cinéma, mais aussi dans l'industrie vidéoludique — qui participe dorénavant à sa production et à son renouvellement à travers la création de jeux vidéo.

Le paysage : une invention venue de la Renaissance

Pour les partisans de l'approche culturaliste, le paysage est né en Europe, pendant la Renaissance, au moment où le mot apparaît dans plusieurs langues européennes et surtout, quand les peintres commencent à représenter des paysages dans leurs tableaux (Briffaud 2014 : 2). Le terme est venu des Pays-Bas et s'est définitivement installé dans les esprits en Italie avec l'invention de la perspective géométrique (Cauquelin 2013 : 27-28). Aux alentours de 1420, l'architecte et peintre Filippo Brunelleschi a présenté aux citoyens florentins, qui étaient devant la cathédrale Santa Maria del Fiore à Florence, une nouvelle forme « d'expérience visuelle » :

Tenant un miroir face à eux, devant le baptistère San Giovanni, il leur proposa d'exercer simultanément leur regard sur l'image oculaire directe de l'édifice et sur l'image d'un panneau de bois (tavoletta) représentant ce même édifice, peint pour la première fois selon les règles de la construction perspective. Relatée par Manetti, la scène est devenue le récit fondateur (événement historique ou mythe d'origine ?) de la perspective géométrique (Coulais 2014 : 24).

Dans une peinture de paysage, les éléments formels convergent vers la position du spectateur d'une manière agréable et, ce faisant, impliquent la singularité du point de vue d'un individu *statique*. Ainsi, notre conception de « ce qu'est un paysage » découle des conventions de la perspective héritées de la Renaissance. En outre, notre culture visuelle nous a si profondément habitués à vivre la perspective comme une seconde nature perceptive qu'il est difficile d'admettre avec assurance qu'elle n'était pas familière pour un homme du 15^e siècle, voire qu'elle lui était même inconcevable :

Piégés innocemment, nous contemplions non pas une extériorité, comme nous le croyions, mais nos propres fabriques intellectuelles. Croyant sortir de nous-mêmes par une extase providentielle, nous entrons tout bonnement dans l'admiration pour nos propres façons de voir (Cauquelin 1989 : 18).

Cette citation d'Anne Cauquelin peut être mise en parallèle avec deux questions que pose Oscar Moralde (2014), dans son analyse du jeu vidéo *Dear Esther* (The Chinese Room 2014). À partir du constat que dorénavant, nous pouvons nous déplacer dans les paysages en jouant, il se demande : « Yet what happens when we are dislodged from that position? What happens when we move within the landscape and the landscape, in turn, move us? » (Morale 2014 : 3). Comme pour ce chercheur, nous pensons que l'étude des paysages vidéoludiques — des paysages mobiles et manipulables — peut aider à répondre à ces interrogations.

Le « paysage vidéoludique » : une réinvention

Apparu au début des années 1960 dans le milieu de la recherche universitaire¹, le jeu vidéo n'a cessé d'évoluer et de se perfectionner jusqu'à devenir de nos jours une industrie majeure, au même titre que la littérature, la musique ou le cinéma. Dès sa naissance, ce jeune média a fait l'objet de nombreuses discussions et analyses. D'abord considéré comme un passe-temps et un divertissement, il s'est transformé en un phénomène culturel à part entière. Aujourd'hui, il se fait connaître régulièrement dans les musées et dans les travaux de recherche de disciplines comme l'histoire de l'art, la géographie et bien sûr, les études qui lui sont consacrées².

¹ Voir le chapitre 2 à ce sujet.

² Les *game studies* anglo-saxonnes et les études sur le jeu francophones se sont développées en tant que champs alimentés par des approches disciplinaires très variées (art, cinéma, littérature, philosophie, géographie, sociologie, design, sciences informatiques, économie, etc.) autour des années 1990. Voir Perron et Wolf (2003 : 1-24 et 2009 : 331-388) pour un état exhaustif des recherches qui ont été menées dans les différents domaines académiques.

Les paysages dans les jeux vidéo se sont aussi profondément transformés depuis leurs origines³. On se souvient de l'époque de la Nintendo Entertainment System (Nintendo 1985), avec des titres comme *Super Mario Bros* (Nintendo 1985) ou encore *The Legend of Zelda* (Nintendo 1986). Le progrès nous mène jusqu'aux dernières consoles, avec la PlayStation4 (Sony 2013) et la XboxOne (Microsoft 2013) et plus récemment avec la réalité virtuelle, Oculus Rift (Oculus VR 2016) ou HTC Vive (HTC et Vive 2016). Ces systèmes permettent aux paysages de créer un rapport inédit à l'espace et au temps, où le corps du joueur — bien que devant un écran — peut s'incarner ou « s'y croire » (Ter Minassian et Coavoux 2012 : 5-9). Par exemple, le joueur peut s'imaginer chevauchant un cheval pendant l'époque de la conquête de l'Ouest, dans une ambiance de western crépusculaire (*Red Dead Redemption*, Rockstar Games 2010). Il peut aussi escalader Notre Dame de Paris au 18^e siècle durant la Révolution française (*Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft Montréal 2014) [fig.1]. Certains jeux rivalisent d'innovation en matière de représentation et de jouabilité. Ils nous font réaliser à quel point l'industrie s'est développée rapidement.

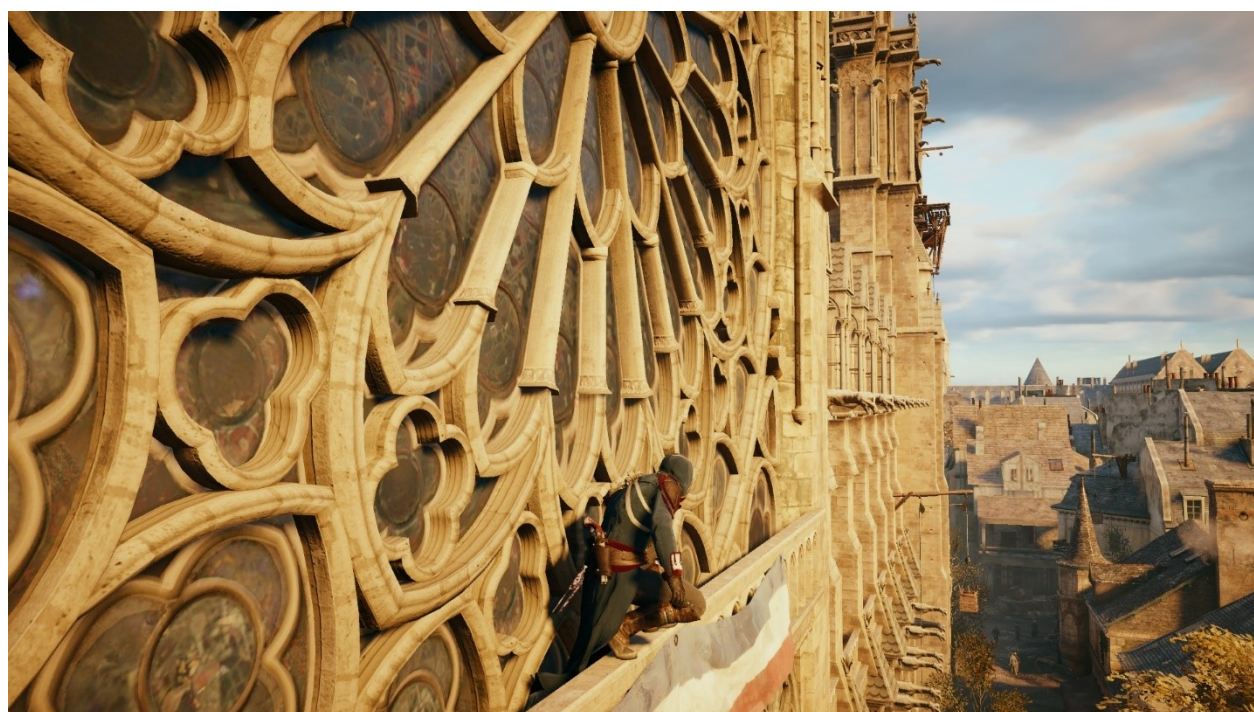


Figure 1 : *Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft Montréal 2014.

³ Il faut attendre le tournant des années 1970 pour faire l'état des premiers paysages vidéoludiques, avec la commercialisation des bornes d'arcade et des consoles. Voir le chapitre 2 à ce sujet.

Le regard que porte l'industrie des jeux vidéo sur la notion de paysage renvoie à une série de modèles culturels, artistiques, sociaux, etc., qui ont un impact important sur leur production. Parallèlement, les joueurs contribuent également à l'invention de nouveaux schémas de perception et d'action en jouant. Grâce aux jeux vidéo, les paysages et les manières de les pratiquer sont renouvelés et réinventés. Mais réinventés à partir de quoi ? De quels modèles ? Ceux hérités de la Renaissance ? L'interaction avec les paysages nous pousse à ouvrir de nouvelles portes.

En effet, les paysages vidéoludiques ajoutent de nouveaux éléments d'analyse. Prenons rapidement un exemple, avec la situation où nous escaladons Notre Dame de Paris dans *Assassin's Creed Unity* (2014). L'expérience paysagère résulte de plusieurs éléments : les caractéristiques formelles de l'espace (l'expérience de la profondeur perspective, de la hauteur éprouvée), du point de vue adopté (la possibilité de changer celui-ci/de bouger la caméra du jeu), de l'introduction de modes de déplacements inédits (marcher, courir, tenir en équilibre), de transformations (par rapport à l'écoulement du temps et aux considérations atmosphériques) et enfin, à l'intrusion de facteurs de surprise (choc produit par des événements imprévus ou catastrophiques ayant une forte valeur spectaculaire) [fig.2 ; 3 ; 4 et 5].



Figures 2, 3, 4 et 5 : *Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft Montréal 2014.

De nombreux jeux vidéo ont marqué pour leurs paysages. Pourtant, l'idée qu'ils puissent être présents et participer à l'expérience n'a émergé que récemment dans le domaine académique. Il a fallu attendre quelques années avant que la recherche universitaire commence à s'y intéresser. Selon nos recherches, le premier article portant sur les paysages vidéoludiques a été écrit par Shoshana Magnet en 2006 et porte sur le jeu vidéo *Tropico* (PopTop Software 2001). L'article, intitulé « Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game *Tropico* » introduit la notion de « gamescape » pour penser la façon dont le paysage de ce jeu se construit autour d'une idéologie post-colonialiste. Les paysages ne sont pas considérés comme des objets statiques à contempler, mais comme des éléments dynamiques qui requièrent la participation du joueur pour les construire. L'auteure examine les pratiques spatiales mobilisées pour aménager l'espace du jeu, mais aussi leurs dangers. Magnet conclut avec une discussion portant sur le thème du jeu (la colonisation) et la façon dont le trope de la « tropicalisation » est utilisé pour faire du jeu une hétérotopie qui trouve son fondement dans l'oppression sociale et la logique capitaliste américaine [fig.6].



Figure 6 : *Tropico*, PopTop Software 2001.

En 2007, Matteo Bittanti a analysé le paysage urbain de *SimCity* (Maxis 1993). Pour étudier les paysages, il s'appuie sur un chercheur en cinéma (Sandro Bernardi) qui se rattache à la définition d'Humboldt : « According to Humboldt, the contemplation of a landscape is an epistemological task. The gaze is actively trying 'to find unity in the diversity of phenomena, to pierce beyond the world of appearances in order to grasp what lies beneath' » (Bernardi 2002 : 21, cité dans Bittanti 2007). Il émet l'hypothèse que *SimCity* serait « un générateur d'imageries paysagères », car la manière dont le joueur aménage l'espace du jeu est médiée par sa propre expérience de la ville [fig.7].



Figure 7 : *SimCity 2000*, Maxis 1993.

Quelques années plus tard, Laury-Nuria André et Sophie Lécole-Solnynchkine ont écrit ensemble deux essais : « La référence à l'antique dans les jeux vidéo » et « L'antiquité vidéoludique, une résurrection virtuelle ». Le premier est publié dans *Les jeux vidéo comme objet de recherche* (2011) et pose l'hypothèse que les paysages peuvent s'étudier suivant la théorie d'Alain Roger⁴. Dans leur second essai, paru dans *La Nouvelle Revue d'Esthétique* (2013), André et Lécole-Solnynchkine s'attachent cette fois à l'aménagement d'*Age of Empires II* (Ensemble Studios 1999) ou *Rise of the Argonauts* (Liquid Entertainment 2008). Elles démontrent que les

⁴ Pour ce philosophe, le paysage est forgé par le regard culturel que nous portons sur la nature. C'est l'« artisanalisation » de la nature qui permet de passer du « pays » au « paysage », selon une modalité directe (in situ) et indirecte (in visu) (Roger 1997).

paysages peuvent participer à la jouabilité en structurant le jeu. Comme chez Bittanti, le paysage est considéré comme un espace organisé et forgé par notre culture. Moralde (2014), quant à lui, a procédé à une analyse paysagère de *Dear Esther* (2012) comme manifestation spécifique de la relation entre le joueur et son interaction avec l'espace. Il se concentre sur l'observation visuelle et l'effet phénoménologique ressenti et éprouvé par rapport aux mécaniques du jeu. Plus récemment, les travaux traitant des manières de se déplacer (en particulier la marche, la dérive, la flânerie) ont donné lieu à un ensemble d'essais qui ont interrogé la notion de paysage dans les jeux vidéo (Flawinne 2012 ; Carbo-Mascarell 2016 ; Muscat 2016 ; Van Nuenen 2016). On peut également nommer les études en *game design* qui, en réduisant le terme à des éléments formels disposés dans l'espace de jeu (tel un espace à aménager), ont contribué à la recherche (Winters et Zhu 2012 ; Fløan Øie 2016).

L'article le plus pertinent demeure celui publié par Paul Martin dans *Game Studies*, intitulé « The Pastoral and the Sublime in The Elder Scrolls IV: Oblivion » (2011b). Il est issu de sa thèse en philosophie portant sur l'espace vidéoludique comme moyen d'expression. Martin n'aborde qu'*Oblivion* (Bethesda Game Studios 2006) et traite le paysage comme un aspect expressif dont le sens se transforme à mesure que le joueur arpente l'espace, qu'il s'y investit et surtout, qu'il y joue [fig.8].



Figure 8 : *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda Game Studios 2006.

L'argument défendu est qu'en se familiarisant avec le jeu, le joueur s'habitue au paysage et passe progressivement d'une expérience sublime à une expérience pittoresque, que Martin définit avec les philosophes Emmanuel Kant, Edmund Burke et Joseph Addison. L'intérêt principal d'un tel article est de comprendre que, lorsque le joueur est longuement exposé à un lieu quotidien, un effet de routine peut s'installer, entraînant la perte du sentiment de sublime. Martin se concentre réellement sur la notion et a recours à des idées philosophiques qui ont été conçues pour enseigner la réaction au magnifique et à l'imposant. Clara Fernández-Vara a souligné, dans *Introduction to Game Analysis* (2014), qu'il n'est pas commun que des chercheurs comme Paul Martin se penchent sur le sublime pour témoigner d'une expérience esthétique. Elle précise que seul Simon Niedenthal (2005), dans son analyse de *Silent Hill 2* (Konami et al. 2001) et *Resident Evil 4* (Capcom 2005) a fait usage du sublime pour rendre compte du vécu des joueurs.

On peut ajouter la parution récente du quatrième numéro de la revue en ligne *Heterotopias*, dirigé par Gareth Damian Martin (2018). Il porte sur le thème du paysage dans les jeux vidéo et tourne autour des questions suivantes : Que cela signifie-t-il de construire numériquement un paysage ? Quelles significations, idéologies et implications les paysages dans les jeux vidéo représentent-ils ? La revue met d'abord en valeur les forêts de *The Witcher 3 : Wild Hunt* (CD Projekt Red 2015) à travers une série de photos originales, prises par G.D. Martin. Un article les accompagne, écrit par Gordon (2018). Il met en parallèle la représentation du jeu avec le folklore polonais et son histoire politique. Une interview des principaux membres de l'équipe CD Projekt Red complète l'analyse de ce jeu vidéo (Gaultier 2018). Penabella (2018) explore l'influence de la scénographie, en particulier l'œuvre d'Adolphe Appia (un décorateur et metteur en scène suisse), sur l'histoire de la dette et de la décadence dans *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer 2013). Zucchi (2018) se penche sur la relation entre les représentations du paysage et le colonialisme, à travers l'analyse d'*Oddworld : Stranger's Wrath* (Oddworld Inhabitants 2005). Le magazine continue avec un article explorant les paysages procéduraux de *No Man's Sky* (Hello Games 2016) (G.D. Martin 2018) et une interprétation artistique des cartes du jeu vidéo *Proteus* (Ed Key 2013) (Carbo-Mascarell 2018). La revue se termine avec un reportage sur le monde ouvert de *Lego Island* (Mindscape 1997) (Revely-Calder 2018) et un article sur « l'éco-horreur » des paysages de *Night in the Woods* (Infinite Fall 2017) (Cannon (2018)).

Étudier les paysages dans les jeux vidéo n'est donc pas une entreprise inédite. En tant que se forment des relations des joueurs aux jeux, ils sont en constante évolution (Martin 2011b). Ils présentent une façon originale d'interroger la relation que l'on peut développer dans un monde virtuel (Magnet 2006). Ils subissent tant les innovations technologiques (Winters et Zhu 2012), que les sensibilités sociales qui émergent, s'établissent pour un temps, se transforment ou disparaissent (P. Martin 2011 ; D. Martin 2018). Ce que nous allons maintenant faire, c'est interroger les spatialités, les temporalités et surtout les mouvements qui les définissent dans le cadre d'une pratique vidéoludique. Cela va nous permettre de penser à la façon avec laquelle le sensible et l'intime peuvent contribuer à mieux comprendre les valeurs qu'on leur attribue. De cette façon, notre travail nous conduira à envisager le paysage vidéoludique comme la relation affective et performative que nous avons tissée avec l'espace des jeux vidéo.

De nouvelles questions

Aux origines de ce projet demeure un questionnement personnel sur notre sensibilité aux paysages lorsque l'on joue aux jeux vidéo. Notre approche est spécifique, car elle consiste à s'intéresser au rapport singulier que nous avons développé avec certains jeux. Notre problématique se situe précisément au croisement entre un sujet et un objet, dans la relation paysagère qui les lie. Nous allons tâcher de comprendre comment se crée une expérience paysagère. Nous poserons les questions suivantes : en quoi certains espaces sont-ils susceptibles de « faire » paysage ? De quelle manière pratique-t-on, en tant que joueuse, ces paysages ? La préoccupation du temps de cette relation ne relève-t-elle pas davantage d'une façon de vivre et d'interagir avec le jeu, plutôt que d'un acte pensé ?

Les exemples que nous examinerons pour répondre à ces questions ont été choisis en fonction des dynamiques paysagères qui les caractérisaient. Pour cela, il convenait d'étudier différentes situations qui peuvent être révélatrices d'une relation paysagère. Aborder la sensibilité implique, en outre, de nous situer à l'échelle de la pratique. C'est effectivement en tant que « joueuse-chercheuse » que nous étions susceptibles de cerner nos expériences individuelles. Notre choix s'est porté sur deux jeux vidéo qui ont marqué notre recherche : *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011) et *The Long Dark* (Hinterland 2014). Chacun propose de contrôler un personnage dans un espace en 3D. Dans *Skyrim*, il s'agit d'interpréter un avatar que l'on peut choisir (race, sexe, attributs physiques) et de partir à la conquête de la province médiévale

fantastique du jeu. Dans *The Long Dark*, le joueur incarne un pilote d'avion qui s'écrase dans le nord du Canada. L'objectif n'est pas de suivre des missions, mais de survivre le plus longtemps possible dans un environnement hostile. En questionnant notre propre expérience, il s'agit d'analyser le moment de la rencontre paysagère et la manière dont cette rencontre est mise en situation dans le cadre de ces deux jeux vidéo.

La démarche mise en œuvre pour cerner au mieux notre sensibilité nécessitait de bien connaître chaque jeu. C'est la raison pour laquelle nous avons privilégié une enquête directe, en jouant, dans le but de prendre des captures d'écran. La richesse et l'abondance des photos ainsi produites nous ont permis de nous appuyer largement sur leur analyse pour étayer notre argumentation.

Ce travail s'engage dans le courant de la géographie culturelle. Les deux conceptions du paysage proposées par Augustin Berque (1984), comme « empreinte » et comme « matrice », seront de première importance dans notre recherche. Elles nous serviront d'abord à défendre l'idée selon laquelle les paysages dans les jeux vidéo sont une « empreinte » du monde, car ils portent la marque des techniques de création de l'homme (Arsenault, Côté et Larochelle 2015). Elles nous permettront ensuite de justifier l'idée selon laquelle ils sont aussi une « matrice », car ils créent de nouvelles manières de percevoir, de penser et de « faire avec » l'espace (Stock et Lussault 2009). L'ensemble de ce travail de recherche vise à évaluer la façon dont la notion de paysage, qui est souvent réduite à une simple image vue ou observée, doit en réalité s'insérer dans « une étude centrée sur les pratiques dans lesquelles les significations des lieux sont mobilisées par les individus en actes, en situation, dans un *projet* » (Stock et Lussault 2009). L'objectif est d'interroger des expériences et leurs rôles dans une situation paysagère donnée. C'est de cette façon que nous pourrions relever comment l'espace est aménagé et construit (Arsenault et al. 2015). L'ambition est de définir une position exploitable dans le cadre d'une étude vidéoludique. Alors, peut-être parviendrons-nous à dessiner les premières ébauches d'un art de la pratique des paysages, à l'ère du jeu vidéo.

Ce tour d'horizon se veut concis dans la mesure où le premier et le second chapitre sont intégralement consacrés au cadrage conceptuel et méthodologique, ainsi qu'à la présentation de nos terrains d'étude. À partir de notre questionnement initial, la suite de cette introduction va s'attacher à exposer les hypothèses qui structurent notre travail. Notre point de départ est qu'il

existe une véritable sensibilité du joueur aux paysages vidéoludiques. De là découlent les principales idées que nous allons chercher à vérifier.

D'abord, nous supposons que la manière d'être sensible au paysage dans la pratique du jeu n'est jamais continue. Selon nous, elle se modifie en fonction de trois choses : la posture du joueur, l'objet appréhendé et les critères d'appréciation du paysage qui sont propres à chacun.

À propos de la posture du joueur, nous formulons l'hypothèse que ce dernier adopte des attitudes qui se détachent du regard distancié et esthétisant hérité de la Renaissance. Selon nous, l'expérience paysagère doit davantage relever d'une proximité sujet/objet, favorisant ainsi d'autres formes de rencontre, notamment fondées sur la polysensorialité (tout ce qui a trait au senti et ressenti). Ensuite, pour ce qui est de l'objet, nous présumons que les matérialités susceptibles d'être présentées comme des paysages diffèrent selon les « modes visuels » des jeux vidéo (par exemple, l'angle de projection des images, le point de vue, les différents plans, la mobilité de la caméra) (Arsenault et al. 2015). Enfin, nous pensons que l'appréhension du paysage ne serait pas la même pour tous. Les critères d'appréciation se modifient de joueur en joueur. De plus, nous estimons que cette appréhension sensible relève davantage d'un vécu machinal et que, par conséquent, elle n'est pas nécessairement conscientisée. Par exemple, elle s'observe durant des moments paysagers récurrents, voire routiniers. En fait, tout dépendrait des moments et des lieux constitués en paysage. Voilà pourquoi il est si difficile de saisir dans toute son ampleur le paysage vidéoludique.

Ces hypothèses nous ont conduites à nous poser une dernière question, sous-jacente à notre problématique de départ : existe-t-il des situations particulières susceptibles de « faire paysage » ? Cette ultime question nous fait présumer que la relation paysagère ne privilégie pas nécessairement le caractère esthétique, mais que d'autres éléments lui correspondent davantage. Plus qu'être « beau » ou « laid », nous pensons que le paysage vidéoludique trouverait son fondement dans le fait que le joueur s'y sente « bien ». Cette dernière hypothèse sera également à vérifier.

Le paysage est un champ de recherche immense et en mouvement constant. En ce sens, il est difficilement maîtrisable. Ce que nous souhaitons faire avant tout dans cet exercice, c'est construire une approche méthodologique claire et cohérente. Le problème est que la plupart des publications académiques se positionnent de manière transversale, croisant les regards disciplinaires. Pour faire face à ce nœud théorique, nous avons choisi de circonscrire le champ temporel de notre réflexion aux quarante dernières années. Cela nous servira ainsi à limiter notre recherche et à nous situer dans une posture résolument prospective.

Selon Brunon (2008 : 46-469), beaucoup de choses ont été écrites sur l'histoire du paysage depuis la Renaissance. Mais la synthèse faite par Sgard (2011 : 21-39) sur le « partage du paysage » à partir des années 1980 signale une période intéressante au vu de la richesse des publications existantes. Ces travaux, nous aurons l'occasion de les aborder dans le premier chapitre, ont engagé un renouvellement profond de la notion et de sa place dans les sciences sociales.

L'exigence de cohérence (et de longueur de ce mémoire) impose aussi de faire un tri et de laisser de côté des thématiques pourtant stimulantes. Nous nous limiterons à une conception du paysage au sens pratique du terme, c'est-à-dire qui advient pour le joueur, durant l'expérience de jeu. Voilà pourquoi nous n'avons pas choisi une voie appliquée, car il ne s'agit pas de créer nous-mêmes de nouveaux paysages. Cela constitue un champ de recherche à part entière, champ extrêmement intéressant, mais qui déborde largement des limites de cet exercice et de notre domaine disciplinaire.

Le mémoire est organisé en trois temps. Comme nous l'avons évoqué, un premier chapitre pose, de manière plus détaillée, les principaux concepts théoriques développés depuis les années 1980. Il s'agit d'un cadrage formel, mais cela nous aidera à mieux comprendre la notion. Comme le rappelle Sgard dans *Le partage du paysage*, « les conceptions et pratiques, tant épistémologiques que méthodologiques, sont non seulement diverses, mais relèvent de postures propres à chaque chercheur » (2011 : 16). Voilà pourquoi dresser un bilan conceptuel de ce que représente le paysage aujourd'hui nous semble être une étape importante. Sur le plan méthodologique, nous pensons qu'il est important d'aborder certaines approches qui ont marqué les débuts de la recherche, afin de mettre en avant leur apport et la manière dont elles ont influencé les démarches plus récentes. Nous verrons notamment en quoi les géographes ont contribué de façon décisive à la théorie sur le paysage. Puis, nous analyserons comment le terme est considéré par les partisans d'une vision culturaliste. Enfin, nous parviendrons à une possible définition du paysage dans la perspective vidéoludique.

Le second chapitre explique en détail la démarche méthodologique adoptée. Nous soulèverons la question de la relation paysagère tissée entre les joueurs et les jeux vidéo. Y sont proposées une approche analytique pour appréhender les formes de l'espace dans le jeu (Arsenault, Côté et Larochelle 2015) et une approche pragmatique pour relever les actions des joueurs dans une situation donnée (Stock et Lussault 2009). Si la notion peut être abordée comme le rapport que les joueurs construisent avec le jeu, l'objectif est d'établir une démarche méthodologique

permettant de collecter les formes d'expression de cette relation. Nous montrerons que les paysages vidéoludiques dépendent tant de la manière dont l'espace est produit et constitué, que de la façon dont cet espace est pratiqué par les joueurs.

Pour finir, le troisième chapitre s'attache à démontrer, par l'entremise de deux exemples, *The Elder Scrolls V : Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011) et *The Long Dark* (Hinterland 2017) sur quels concepts de jeu reposent notre relation paysagère. Il y est question de la construction de l'espace par les *game designers*. Dans chacun des jeux, une situation sera étudiée. Nous mettrons en évidence les différentes dynamiques de changement qui ont eu lieu, et qui ont participé à animer notre expérience des paysages. Notre proposition consiste en une exploration de l'espace du jeu, dès lors qu'elle se saisit du paysage par les mouvements et déplacements. Dans un contexte qui met en avant l'interaction, le paysage vidéoludique apparaît comme un enjeu spécifique parce qu'insaisissable ou injustifiable, et pourtant omniprésent.

Chapitre 1 : S'approcher du paysage

1.1 Le paysage en histoire de l'art

« Si l'histoire de l'art s'est intéressée de longue date au paysage, c'est traditionnellement dans le cadre d'enquêtes centrées sur la notion de genre pictural, suivant un paradigme notamment instauré par Kenneth Clark⁵ », écrit le directeur du CNRS Hervé Brunon (2008 : 462). Pour les historiens de l'art, la notion de paysage désigne « la représentation iconique de la nature, de l'environnement, voire de la ville » (Brunon 2008 : 462). Il est souvent abordé du point de vue des artistes⁶, des courants géographiques ou chronologiques et parfois en fonction de thèmes iconographiques⁷. « Les questionnements se sont affinés », mais on peut effectivement retrouver ces tendances générales dans de nombreux travaux d'historiens de l'art (Brunon 2008 : 461-469).

En 2006, Brunon a entrepris une bibliographie du paysage en histoire de l'art. Dans celle-ci, il insiste sur « l'extraordinaire développement qu'a connu durant un demi-siècle la notion (...) dans les sciences humaines et sociales, avec des discussions, parfois vives, sur le contenu, objectif ou subjectif, à donner au terme » (2006 : 263-264). En effet, de nombreuses études « marquées par des tensions » entre différentes approches (géographiques, sociologiques, anthropologiques, philosophiques, etc.) ont fait leur apparition (Brunon 2006 : 265). Chacune a défendu des positions qui ont enrichi la recherche sur le paysage, mais qui ont compliqué la place et le rôle de l'histoire de l'art dans ce mouvement d'ensemble⁸.

⁵ *L'art du paysage*, écrit par Kenneth Clark en 1949, est une série de conférences données à Oxford s'adressant à un jeune public dans le but de l'introduire au domaine de l'art. Clark a fondé sa réflexion sur quatre types de paysage (les paysages symboliques, réalistes, fantastiques et idéalisés) et s'appuie sur des peintures, des gravures, des enluminures ou encore de feuillages de manuscrits.

⁶ Par exemple, on présente John Constable comme « un peintre paysagiste » britannique du XIX^e siècle.

⁷ Soit l'ensemble des représentations d'un même sujet ou thème : on peut parler de « paysages de montagne », de « paysages sublimes » ou de « paysages de guerre ».

⁸ Voir aussi Brunon (2004 : 758-760) pour un aperçu des questions impliquées sur le paysage en histoire de l'art.

Après avoir tiré parti des synthèses de deux historiens qui se sont livrés à une recension critique des théories sur le paysage (Antoine 2002 et Walter 2004), Brunon reconnaît que le concept « n’a guère retenu l’attention de leur discipline » (2006 : 265). Ce n’est « pas un objet d’étude pour les historiens » explique Antoine (2002 : 7). L’histoire de l’art est restée « quelque peu marginale au débat qui a eu lieu dans les sciences humaines et sociales », commente Walter (2004 : 7). En outre, les recherches faites par Brunon (2004 ; 2006 ; 2008 ; 2010) permettent de comprendre que l’histoire de l’art n’est pas la seule discipline à s’être préoccupée de la notion. Il existe en réalité un ensemble fructueux de méthodes, de démarches et de pratiques qui se sont intéressées aux problématiques entourant le terme⁹.

Les points de vue apportés par ces trois historiens du paysage nous ont fait réaliser l’apport de la géographie dans ce mouvement d’ensemble. D’ailleurs, Brunon a présenté cette discipline comme étant la « “science” par excellence du paysage » (2006 : 265). La géographie culturelle a notamment « joué un rôle moteur » en mettant en avant les rapports subjectifs « perçus » ou « vécus » du paysage.

On doit relever le poids qu’ont eu certains courants comme la géographie dite culturelle, avec notamment la *humanistic geography* anglo-saxonne, plus ou moins marquée par la phénoménologie, dans une réévaluation complète de la notion de paysage, que certains spécialistes avaient eu la tentation d’évacuer (Brunon 2006 : 265-266).

En 2011, Brunon a même admis que l’histoire de l’art semble avoir connu un certain « *geographic turn*¹⁰ ». Les géographes auraient contribué à la recherche de trois manières. D’abord, ils ont permis d’éviter de limiter le paysage à une simple représentation (construction culturelle, image plastique, identité sociale). Ensuite, ils ont tenté de le considérer comme une réalité matérielle (Brunon 2011 : 13-19). Enfin, ils ont interrogé « un point capital » selon Brunon (2006 : 265-266) : l’idée que le paysage « n’est pas le monde que nous voyons, mais une construction de ce monde » ; car il dérive d’une production sociale et culturelle. Dès lors, nous nous sommes intéressées à la portée de la géographie au sein du vaste renouvellement qu’a connu la notion de « paysage ».

⁹ Voir Brunon (2010). Cette bibliographie vise à donner un aperçu de l’abondance des ressources disponibles et nous a permis de nous orienter au début de nos recherches.

¹⁰ Brunon parle de « *geographic turn* » dans cet article écrit en français pour souligner l’influence de la géographie anglo-saxonne sur les chercheurs francophones.

1.2 La crise du paysage

Les années 1980 ont été marquées par une période de renaissance de la thématique du paysage, de renouvellement des idées, des connaissances, des procédés et des instruments d'analyse qui lui sont liés. Selon Anne Sgard, trois raisons majeures expliquent l'émergence des études sur la notion durant cette période : le début d'une controverse portant sur une « crise du paysage », une attente explicite des milieux politiques préoccupés par leur gestion et leur protection et un contexte de restructuration profonde propre au domaine de la géographie (Sgard 2012 : 21).

La crise du paysage a d'abord renvoyé au sentiment « de fin d'un monde » (Sgard 2012 : 22-23). Ce sentiment est venu d'une impression générale : celle de voir les traditionnels paysages de campagne se transformer. Par exemple, nombreux sont les professionnels qui ont commencé à dénoncer l'urbanisation, l'industrialisation rurale ou la modernisation de l'agriculture. Déchirés par une route ou un chemin de fer, les paysages ont changé. Les champs d'éoliennes et les usines sont mal acceptés. Parallèlement, les actes du colloque *Mort du paysage ?* sont publiés (Dagognet 1982). Sgard rapporte également qu'un numéro spécial de l'*Ethnologie française* est consacré à la « crise du paysage » (1989) et un colloque organisé à Lausanne évoque une « crise de lisibilité » (1992). Dans le milieu politique comme dans la recherche en sciences sociales, le constat est général : les paysages sont en train de se transformer. Les pouvoirs publics ont eu aussi leur rôle à jouer. À partir des années 1970 sont apparus les premiers signes d'une réflexion institutionnelle. De nouveaux métiers se sont créés, comme les « paysagistes d'aménagement », qui ont pour mission d'aménager des espaces en posant un regard *expert* et *sensible* sur des formes données (Sgard 2012 : 22). Ces premières tentatives sont à l'origine d'une décision du Ministère de l'Environnement français et de la Division « Urbanisme et Paysages ». Elles ont permis de rassembler architectes, paysagistes, philosophes et historiens de l'art pour trouver des solutions (Sgard 2012 : 23). Ainsi, le premier volet de la crise du paysage vient de démarches relatives à *sa disparition*. On réalise que les paysages d'« antan » sont menacés et que le regard perd ses repères et ses modèles de lecture.

Le virage contemporain, qui correspond au « second volet de la crise » (Sgard 2012 : 23-26), a obligé à envisager de nouveaux schèmes de perception. Il a permis d'accepter l'idée que toute portion d'espace puisse être potentiellement appréhendée en tant que paysage, traduisant

un renouvellement profond des conceptions et des mentalités. La sphère académique et les directions gouvernementales se sont interrogées à savoir si une route, un pont ou une usine peut « faire paysage », marquant ainsi une rupture avec les traditionnels paysages ruraux. Le paysage urbain (et sa difficile introduction dans le vocabulaire et les pratiques) illustre bien les bouleversements qui ont eu lieu en ce temps-là (Chenet-Faugeras 1994 : 27-38).

Tous ces questionnements ont créé des échanges fructueux au sein des sciences humaines et sociales sur ce qui fait les paysages dont on annonce la *disparition*. À partir des années 1990, les travaux qui portent sur l'histoire du regard, sur la naissance du paysage à la Renaissance, sur les pratiques et sur les codes paysagers se multiplient (Cauquelin 1989, Berque 1990, Roger 1997). « Ces travaux s'inscrivent très clairement dans une réflexion sur la modernité, sur les valeurs et les modèles qu'elle a produits et sur l'«après» », explique Sgard (2012 : 23). Parallèlement, la géographie, qui s'affichait en tant que « science du paysage » depuis les années 1950, s'en est beaucoup nourrie. Elle a donné naissance au « constructivisme », qui a rassemblé les démarches issues de l'analyse des perceptions et des représentations (Sgard 2012 : 26-27). Ce courant intellectuel a permis de s'ouvrir aux manières de gérer les paysages selon les contextes, les lieux et les interlocuteurs. De nombreux travaux portent aujourd'hui encore sur les multiples supports et opérations par lesquels le terme est construit et reçu. C'est dans cette seconde mouvance de la crise que les échanges entre les disciplines ont été, à notre sens, les plus féconds.

Cette période prolifique continue jusqu'au milieu des années 1990, lorsque paraissent les ouvrages issus de la formation française « Jardins, paysages, territoires » de l'École d'architecture de Paris. Cette institution a tenu un rôle actif à travers les approches pluridisciplinaires qui ont alimenté la recherche. Deux éditions collectives en témoignent, notamment autour de l'équipe initiale formée par le géographe Augustin Berque, le philosophe Alain Roger et trois paysagistes, Michel Conan, Pierre Donadieu et Bernard Lassus. La première, *Cinq propositions pour une théorie du paysage* (1994), fonde les prémices d'une théorie française du mot. L'année suivante, en 1995, Alain Roger dirige l'ouvrage de référence *La théorie du paysage en France (1974-1994)*. Cette anthologie de 463 pages rassemble les essais de quatorze des meilleurs spécialistes français (géographes, écologues, agronomes, paysagiste, plasticiens, sociologues, historiens, philosophes, etc.) qui ont contribué entre les années 1970 et 1990 aux théories portant sur la notion. Son ampleur témoigne de la diversité

des préoccupations, mais aussi de la richesse des propositions, de la vitalité des débats et des polémiques. Ces deux ouvrages importants, presque « repères » dans cette étude, montrent que durant les années 1990, la question du paysage a suscité réflexions, travaux et échanges interdisciplinaires. Ils illustrent bien le renouvellement profond qui a eu lieu. Ils permettent notamment de réaliser l'ouverture sémantique du concept, tant dans les sciences sociales et naturelles que du côté de l'action sur les paysages.

Après la crise, « toutes les disciplines ressentaient le besoin de chercher plus loin, plus loin que la dénonciation de la disparition des paysages traditionnels et la nostalgie des campagnes bucoliques » (Sgard 2012 : 26). L'objectif est alors de s'interroger sur ce qui fait les paysages d'*après* la modernité.

Ce bref examen de la crise du paysage nous permet de comprendre comment s'est créée la configuration particulière l'entourant le terme : à travers un contexte global, un questionnement de la société et un réseau d'acteurs qui font circuler observations, concepts et propositions. Le directeur de recherche du CNRS et géographe Jean-Marc Besse a étudié en détail l'éclatement du discours sur le paysage dans *Le Goût du monde* (2009). Il admet que tout chercheur souhaitant aborder la notion se retrouve en face d'une conjoncture théorique et historiographique complexe et ambiguë :

Il y a en effet aujourd'hui une polysémie et une mobilité essentielles du terme et cette situation théorique est due en partie à l'éclatement professionnel et académique des différentes disciplines qui en ont fait leur champ d'études et d'interventions (2009 : 15).

Besse y voit « une culture qui prend son essor », répondant naturellement aux formes d'expérience inédites de l'espace et de la société.

1.3 Le tournant géographique

En tant que discipline, la géographie s'est beaucoup intéressée à l'essor du paysage, « offrant à ce débat un contexte particulièrement accueillant à un moment où elle traversait une période de vives interrogations sur les fondamentaux » (Sgard 2012 : 26). L'introduction tardive du constructivisme est venue remettre en question les positions des géographes qui ont dû revoir tant leur conception du monde que leurs objets d'études. Nous avons voulu insister sur la crise du paysage, car selon nous, elle permet de mieux comprendre l'évolution de cette discipline en

particulier, ses manières de faire, ses thématiques et ses enjeux. De nouvelles problématiques ont été soulevées depuis, dont la conséquence est l'élargissement et la reformulation des concepts et des représentations.

Devant l'étonnante progression qu'a connue la réflexion depuis la crise, trois grandes figures conceptuelles ressortent avec constance (Paquette, Poullaouec-Gonidec et Domon 2005). Une première famille assimile le terme aux formes *matérielles* et *objectives* du territoire. Cette tendance s'illustre par des ouvrages à visée pratique et opérationnelle à travers diverses méthodes et procédures issues de la géographie, de la géologie ou encore des sciences de l'environnement. Une seconde famille voit dans le paysage une démonstration *sensible*. Elle se distingue notamment par les travaux relevant de la philosophie esthétique, de l'histoire des arts ou de l'anthropologie. Derrière ces deux familles « volontairement schématisées » par les chercheurs apparaît une troisième position conceptuelle, « selon laquelle le paysage ne renvoie pas seulement à une réalité physico spatiale objective ou à une qualification subjective du regard, mais plutôt à la relation dialectique existant entre les deux » (Paquette et al. 2005).

1.3.1 Des formes données et tangibles

Dans la première famille relevée, le paysage suscite des préoccupations qui sont de l'ordre de la spatialité. De fait, le terme s'assimile surtout au « territoire » et à l'« environnement ». Cela nous a permis de réaliser que la notion peut faire l'objet d'études sémantiques différentes et que sa signification peut varier selon les disciplines. De la géographie dite « classique » aux méthodes d'évaluation visuelle à teneur objective, le concept s'est d'abord inscrit telle une forme *tangible* (Paquette et al. 2005 : 61). En effet, dans cette catégorie, les chercheurs assimilent le paysage à des composantes anthropiques et biophysiques, tel un « fait en soi ». Cela nous donne un premier élément important : il est possible de considérer les paysages comme un ensemble de données formelles. Ce sont des formes qui, par exemple, peuvent être isolées, nommées, localisées, décrites, segmentées, cartographiées et éventuellement mesurées en unités homogènes à des échelles diverses. Ainsi, nous avons compris que le paysage peut être envisagé comme un agencement d'éléments disposés dans un espace (un territoire ou un environnement), telle une réalité à la fois objectivable et matérielle.

La géographie classique

L'intérêt envers le paysage débute en France vers la fin 19^e siècle, «avec le développement de la géographie régionale et l'étude des genres de vie» (Paquette et al. 2005). Les démarches sont principalement à visées opérationnelles. Des descriptions détaillées sont réalisées «afin de délimiter des unités géographiques et de rendre compte de l'image type qui ressortait de la comparaison de multiples panoramas» (Paquette et al. 2005 : 61). De telles pratiques ont dominé jusque dans les années 1950 avec l'École française de géographie. Sous l'impulsion de Vidal de la Blache, cette institution a étudié les faits visibles et tangibles des activités humaines qui façonnent le paysage :

[l]e paysage se définissait comme la physionomie caractéristique d'une région. Il renvoyait à une combinaison de traits physiques et humains qui donnait à un territoire une physionomie propre, qui en faisait un ensemble caractérisé par la récurrence de certains attributs (Paquette et al. 2005 : 61).

Ainsi, en tant que science des formes naturelles et des empreintes de l'homme, la géographie classique a visé à qualifier, analyser et étudier le paysage à travers ses données objectives. Mais elle ne s'interrompt pas là.

Les préoccupations des géographes ont profondément changé à partir de la seconde moitié du 20^e siècle. Au lieu de simplement relever objectivement les caractéristiques d'un territoire, les «géographes naturalistes» ont cherché à comprendre les causes qui expliquent la physionomie d'un milieu¹¹. Deux facteurs ont été mis de l'avant : le rôle des phénomènes naturels (géologiques et climatiques) et le rôle des activités humaines (comprenant les systèmes politiques, les innovations techniques et les causes économiques) (Paquette et al. 2005). On attend des géographes naturalistes une «lecture de paysage» qui tend vers un diagnostic du territoire et qui repousse toute dimension symbolique (Sgard 2012 : 12). Un écart se forme alors entre la géographie «naturaliste» et la géographie «humaine» qui s'appuie plutôt sur la notion de représentation pour explorer les relations que le paysage exprime entre les sociétés et leur milieu (Sgard 2012 : 25).

Du 19^e siècle aux années 1970, la géographie classique (puis naturaliste) a progressé en entretenant un rapport objectif avec «l'objet paysage». Toutes ces perspectives n'incluent que

¹¹ Voir Bertrand (1968 : 249-272) pour un état de la question des préoccupations de la géographie classique au cours des années 70. Cet article permet notamment de réaliser l'ampleur des méthodes présentées à l'époque, des systèmes classificatoires proposés, ainsi que des causes données expliquant la physionomie d'un lieu (l'érosion, la dynamique biologique, les causes humaines, etc.).

rarement l'esthétique des paysages ni la manière dont ils sont *perçus, interprétés* ou *vécus*. Pourtant, après la crise, nombreux sont les chercheurs qui ont commencé à admettre que le paysage n'est pas qu'un simple objet :

[Le paysage] est aussi œuvre et univers de signes. Modelé par les hommes, ressenti autant qu'observé, poème collectif gravé sur la terre autant que réseau fonctionnel de champs et de chemins, il évoque autant et plus que ce qu'il est. Il convient donc de ne pas limiter le champ d'observation et d'interprétation de la géographie à une étude de formes-objets considérées pour eux-mêmes (Frémond 1995 : 21-22).

Ainsi, il serait faux de dire que l'ensemble de la géographie rejette l'expérience sensible du paysage :

Rares sont ceux qui refusent toute approche subjective du paysage, pour analyser la seule matérialité campée dans le champ de la nature ; même les approches les plus naturalistes reconnaissent la dimension culturelle et sociale, quitte à laisser à d'autres le soin de l'analyser (Sgard 2012 : 34).

Si une partie de la recherche a poursuivi l'étude du paysage dans sa dimension *matérielle*, comme réalité générée par l'interaction de facteurs physiques et humains, la géographie « humaine » s'est appuyée sur la notion de représentation pour explorer les relations que le paysage exprime entre les sociétés et leur milieu :

C'est tout l'intérêt de cette période, que d'avoir suscité cet engouement pour le paysage dans toutes ses dimensions, engouement ambivalent puisque fondé sur une réaction souvent nostalgique voire passéiste à la dégradation des paysages, mais qui suscite toutefois réflexions, travaux, échanges interdisciplinaires (Sgard 2012 : 25-26).

Ces deux branches de la géographie ont eu un impact important sur la manière de concevoir le paysage et ont marqué tant les sciences sociales et naturelles que l'action sur les paysages.

Un renouveau intellectuel

Au tournant des années 1990, la géographie s'est définitivement installée dans le champ des sciences sociales. L'éclatement de cette discipline a permis la naissance et le développement d'approches conceptuelles inédites. L'objectif de ces nouvelles méthodes est de caractériser et évaluer *visuellement* les paysages. Bien que la notion varie en fonction des attentes propres à chaque démarche, deux positions ressortent distinctement dans le débat. Celle de type « expert » (basée sur un déchiffrement du paysage, est issue de la pratique des professionnels de l'aménagement) et celle de type « cognitive » (basée sur l'analyse des perceptions, issue notamment de la psychologie environnementale) (Paquette et al. 2005 : 63).

Les approches de type « expert » ont été instaurées par des instances gouvernementales afin de modérer l'impact visuel des infrastructures ou des projets d'aménagement. Leur but est de considérer le paysage comme une ressource à *contrôler et à gérer*. L'espace paysager (le territoire, le milieu et le lieu) est alors envisagé à partir de données formelles que seul un observateur entraîné (comme un expert ou un connaisseur) est en mesure de relever. Quant aux caractéristiques *esthétiques* et *symboliques* de la notion, elles sont immanentes à l'analyse et se réduisent à ses portions visibles, comme si seul l'œil pouvait se saisir du paysage. Ces études ne permettent pas encore d'appréhender les formes à l'échelle de la perception et de l'expérience humaine. Par exemple, elles laissent de côté les dimensions identitaire ou mnémonique du paysage (Paquette et al. 2005 : 63).

Les approches cognitives ont opéré différemment (Bigando 2006 ; Sgard 2011). Une des différences majeures a été de mettre en avant la *sensibilité* du sujet-observateur. D'une part, leur apport a révélé qu'un même paysage peut susciter des réactions variées selon les individus. D'autre part, qu'il est nécessaire d'incorporer dans les analyses des caractéristiques individuelles (comme la familiarité avec le lieu, l'expérience personnelle, etc.). Sur le plan pratique, les démarches de ces chercheurs consistent à interroger des observateurs/témoins. Puis, par le biais d'outils d'enquête standardisés (comme des questionnaires et des interviews), de poser une démonstration ou encore d'établir une hiérarchisation des qualités formelles observées, senties et vécues. Les approches de type « expert » et la perspective cognitive se rejoignent, car elles partent toutes les deux du principe que le paysage est une expérience visuelle qu'il est possible de recueillir, telle une donnée que l'on peut catégoriser objectivement.

1.3.2 Des formes construites et intangibles

En 2010, Hervé Brunon entreprend un balisage de la «seconde grande famille du paysage». Il explique que parmi le vaste éventail sémantique associé à la notion, certaines approches privilégient une dimension subjective, en faisant «une production culturelle, une relation symbolique, une construction sociale, une représentation collective ou encore une valeur idéologique» (2010 : 1). Selon Brunon, ces démarches sont qualifiées de «culturalistes» et s'illustrent notamment par les travaux des différents spécialistes venant de la philosophie esthétique, de l'histoire des arts, de la littérature, de l'architecture, de l'anthropologie ou de la

géographie culturelle. Ce courant se distance des perspectives qui abordent le terme dans sa forme et ses caractéristiques objectives et se concentre sur son côté *sensible*.

Les méthodes sont multiples et croisent de nombreux champs disciplinaires. Nous en avons relevé deux qui seront utiles pour la suite. La première est issue des théories esthétiques et philosophiques et consiste à défendre l'idée selon laquelle le paysage n'a pas lieu partout et en tout temps ; il s'agit en réalité d'une invention historique et culturelle. La seconde vient du domaine de la géographie culturelle et découle de la première approche. Toutefois, elle cherche à dépasser la conception esthétisante du terme en en faisant plutôt un milieu de pratiques et de valeurs culturelles significatives. Ce qui compte pour ce second champ de réflexion, c'est de dire que le paysage est avant tout *vécu* et pas seulement *regardé*. C'est le produit d'une expérience.

Théories esthétiques et philosophiques

En France, la division « Jardins, paysages, territoires » de l'École Paris-La Villette a eu un rôle actif à travers les formations pluridisciplinaires qui ont alimenté la recherche sur la notion. Pour Augustin Berque, seules deux civilisations ont entretenu une sensibilité pour les paysages dans l'histoire de l'humanité : la Chine à partir du IV^e siècle et l'Europe (Occident) depuis la Renaissance (Berque 1994 : 11-29). Dans *Cinq propositions pour une théorie du Paysage*, il énumère les conditions permettant de discerner les civilisations paysagères de celles qui ne le sont pas : avoir des mots pour parler du paysage, des représentations littéraires, des représentations picturales et des jardins d'agrément (Berque 1994 : 16). Dès lors, si l'on suit cette conception, il est possible de relever et de dater les événements qui ont vu naître de nouveaux schémas de perception.

À l'inverse de Berque, Roger nomme « protopaysagères » les sociétés qui possèdent une ou plusieurs de ces quatre caractéristiques. Dans son *Court Traité du Paysage*, il illustre son idée à partir des sociétés antiques et médiévales et questionne l'importance de l'existence d'un champ lexical pour dire le paysage (Roger 1997 : 107-123). Il soutient la thèse selon laquelle la notion ne peut se transmettre que par la médiation de l'art, à travers une double « artialisation »¹². La première modalité s'exprime par « l'inscription directe du code artistique

¹² L'idée d'une « nature artialisée » vient des *Essais* de Montaigne (III, 1595) (Roger 1997).

dans la matérialité du lieu », c'est l'artialisation *in situ*. L'art du jardin lui est redevable. La seconde se manifeste de manière indirecte, par le regard, à travers la diffusion de modèles d'appréciation du « pays » en paysage. Les modèles picturaux et littéraires (incluant la photographie, le cinéma ou les jeux vidéo) permettent une artialisation distancée, opération qui reconnaît l'aptitude de ces modèles à agir sur notre conscience collective (Roger 1995 : 438-452).

Fortement inspirés du constructivisme, aux confins entre géographie et histoire, ces travaux ont posé un cadre novateur et relativement homogène sur le paysage comme construction sociale et historiquement située. Dans les deux cas (Berque et Roger), le paysage a une origine purement artistique reçue en héritage. Cette tendance nous a fait constater qu'il peut être appréhendé comme un concept en constante progression, participant à différentes temporalités et à des significations changeantes. Nous devons relever le poids qu'a eu ce premier courant culturaliste. Leurs analyses ont démontré le caractère évolutif du mot en fonction des systèmes et des contextes du moment. Ainsi, le paysage n'est pas uniquement le monde que nous pouvons voir avec nos yeux, mais l'image que l'on se fait d'un espace donné. En d'autres mots, le paysage est une construction du monde ; il dérive d'une production sociale et culturelle (Brunon : 2006 : 261-290).

Une cohabitation géographique

Pour Paquette et al. (2005), un pan entier de la géographie culturelle appartient à cette seconde grande famille, car certains chercheurs défendent l'idée selon laquelle le paysage doit être analysé à partir du *vécu*. En effet, pour les tenants de cette approche, le paysage doit avant tout être étudié en tant qu'espace social habité (Kahn et Lazzarotti 2012) ; une conception qui va au-delà de la simple contemplation et de valeurs esthétiques déterminées (il n'a pas à entrer dans des catégories comme le beau, le sublime, le pittoresque, etc.).

En apportant quelques nuances à l'approche « représentationnelle », ils ont montré que s'interroger sur la manière dont les paysages sont construits doit également inclure leur dimension pratique, c'est-à-dire leur part irréductible matérielle et spatiale (Besse 2009 : 30-33). En ce sens, la valeur paysagère n'est pas uniquement considérée comme esthétique (même si elle l'est aussi), mais elle est plutôt envisagée en relation avec la somme des actions, des habitudes et des expérimentations que l'individu développe à partir d'un paysage « banal » ou

« quelconque ». De nombreux géographes ont essayé d'adopter une définition large de la notion. Les paysages « ordinaires » ont donné lieu aux paysages « vernaculaires » de Jackson (1984), aux paysages « ordinaires » (Sansot 1983), aux paysages « quotidiens » (Bigando 2006) ou encore aux paysages « routiniers » (Besse 2013). Contrairement aux paysages élitaires mis en avant par les théories issues du courant esthétique, le paysage de la géographie culturelle s'attache davantage aux espaces qui participent à construire l'identité des hommes (Paquette et al. 2012).

1.3.3 Vers un positionnement dual : le paysage « empreinte-matrice »

Depuis la crise, les disciplines se sont beaucoup interrogées sur les valeurs épistémologiques et méthodologiques à donner au paysage. Ce portrait conceptuel, dense, mais essentiel, permet de constater que la question peut ouvrir sur de multiples perspectives, qui cachent souvent des réflexions et des positions inédites. Ces deux grandes familles nous ont fait réaliser un point important pour la suite de notre recherche : le paysage ne relève ni seulement d'une réalité physique et spatiale objective, ni seulement d'une qualification subjective ; il renvoie plus exactement à la relation existante entre les deux. Plusieurs géographes ont essayé de réfléchir la notion à partir d'une relation dialectique, entre son étude objective et subjective.

Ce sont surtout les écrits du géographe Augustin Berque (1984, 1990, 1994) qui nous ont fourni des clés à la fois conceptuelles et épistémologiques. Selon cet auteur, la géographie culturelle est « l'étude du sens (global et unitaire) qu'une société donne à sa relation à l'espace et à la nature ; relation que le paysage exprime concrètement » (Berque 1984 : 33). Ainsi, le terme peut être analysé à partir de ses formes données et par la manière dont il est appréhendé par un sujet :

Le paysage doit être compris comme une manifestation concrète qui s'offre naturellement à l'objectivation analytique ; mais il existe d'abord dans sa relation à un sujet, un sujet collectif : la société qui l'a produit, le reproduit et le transforme en fonction d'une certaine logique. (...) c'est le point de vue culturel qu'on a indiqué plus haut (Berque 1984 : 33).

Berque propose de définir le paysage comme une « empreinte-matrice » ; le premier mot fait référence à l'aménagement physique d'un espace, le second désigne l'expression des formes perceptives et interprétatives de cet espace (Berque 1984 : 33-34).

D'abord, le paysage serait une « empreinte », car il est en mesure d'être décrit et classifié. Berque encourage d'ailleurs les futurs chercheurs à s'attacher à quantifier les formes et les ensembles de formes, montrer l'articulation de ces formes entre elles, leurs rapports d'association et d'exclusion, etc. On peut aussi chercher à relier ces éléments formels à des fonctions et à des structures. L'objectif est d'analyser le paysage en tant qu'ensemble d'objets formels, sans le réduire à une expérience visuelle :

Le point de départ reste ici la description du paysage (...), mais l'explication dépasse résolument le domaine du perçu soit par abstraction (une fonction se définit abstraitement) soit par changement d'échelle dans l'espace (en faisant appel à des ordres de grandeur non perceptibles par l'homme) ou dans le temps (par l'explication historique et géologique) (Berque 1984 : 33).

Ensuite, il est question de s'attacher au terme à partir des données sensibles qu'il produit. Ainsi, en tant que « matrice », il est un vecteur de schèmes de perception, de conception et d'action qui canalisent les modes de valorisation d'une personne ou d'un groupe de personnes (comme une communauté).

Selon Berque, le paysage doit toujours être considéré à partir de ces deux manières : empreinte parce que, par la technique, les éléments relatifs aux paysages portent la trace des techniques humaines ; matrice parce que, par leur symbolique, elles influencent nos manières de penser, d'agir et de percevoir le monde autour de nous (Berque 1984). Le paysage se révèle en fonction de l'individu avec lequel il a une relation. Il est soit déterminé, soit détermine lui-même un individu. Autrement dit, le paysage ne peut se réduire ni à un objet, ni à un sujet, mais se révèle plutôt dans la relation qui unit ces deux termes. C'est ainsi que le paysage « empreinte » et le paysage « matrice » se co-déterminent par d'innombrables boucles (Berque 1994 : 5).

1.4 Éléments de définition du paysage vidéoludique

Le paysage vidéoludique, une « empreinte-matrice »

Essayons maintenant de partir de la définition de Berque et de considérer la notion de paysage à partir de ces deux termes. En premier lieu, on peut affirmer que le paysage vidéoludique est une « empreinte », car il se rapporte à des objets concrets. En effet, c'est un ensemble de données qui existent réellement autour de nous. La preuve est que ces données peuvent s'afficher sur nos écrans d'ordinateurs, de consoles de jeux ou sur nos télévisions. Ainsi,

le paysage n'est « ni un rêve ni une hallucination ; car si ce qu'il représente ou évoque peut-être imaginaire, il exige toujours un support objectif », explique (Berque 1994 : 5).

En second lieu, on peut avancer que le paysage est une « matrice », car il se rapporte à une expérience subjective, qui est relative à chaque joueur. Cette subjectivité va au-delà d'un simple point de vue optique, parce qu'elle s'appréhende par la pratique des jeux vidéo (par le biais d'une manette, d'un clavier ou d'une souris). En ce sens, les paysages vidéoludiques sont aussi des « matrices », car ils sont vecteurs d'action et d'interactivité ; ils peuvent permettre de faire avancer les connaissances quant à la manière dont les joueurs agissent dans l'espace de jeu.

À partir de la position du géographe, nous soutenons l'idée générale que le paysage vidéoludique est à la fois « empreinte » et « matrice » ; empreinte physique parce que, par les techniques de création et de conception, les formes paysagères sont des productions humaines, matrice parce que, touchant notre sensibilité, elles influencent nos façons de percevoir, de penser et d'agir *au sein* de l'espace. Voilà pourquoi on ne peut ni réduire les paysages des jeux vidéo à un ensemble de données objectives ni à la perception subjective des joueurs.

Partir de cette position revient à opérer en deux temps. En premier lieu, nous prendrons en compte les formes factuelles inhérentes aux jeux (les réalités appréhendées). En second lieu, nous incorporons dans l'analyse les dimensions perceptuelles et sensibles des joueurs (c'est-à-dire construite et affirmée tant par le regard que par les postures adoptées en un lieu et un moment donné).

Une qualification sociale et culturelle des jeux vidéo

L'objectif de ce chapitre visait à mettre en place une approche conceptuelle des paysages vidéoludiques qui peut être adaptable au large éventail de significations auxquelles cette notion renvoie. La position que nous avons adoptée définit le terme comme une qualification sociale et culturelle :

En effet, ce qui est en cause, ce n'est pas seulement la vue, mais tous les sens ; ce n'est pas seulement la perception, mais tous les modes de relation de l'individu au monde ; enfin ce n'est pas seulement l'individu, mais aussi tout ce en quoi la société le conditionne et le dépasse, c'est-à-dire situe les individus au sein d'une culture, et ce faisant donne un sens à leur relation au monde (sens qui, naturellement, n'est jamais exactement le même selon les individus (Berque 1984 : 33-34).

Si l'on suit ces perspectives, deux lectures peuvent être faites. D'abord, on peut relever l'intérêt de nature appréciative envers un paysage vécu et ressenti pendant le jeu vidéo. Cette première analyse vient d'un rapport « subjectivant ». L'expérience qui en découle est de fait, nécessairement propre à chaque joueur. Il s'agit, par exemple de discuter de son appréciation en incorporant les dimensions sensorielles et émotionnelles. Le plaisir des sens associé à la découverte, l'appropriation ainsi que la *pratique* des lieux sont aussi des données à prendre en compte. Ensuite, le « processus de qualification » doit interpeller une connaissance et une compréhension objectives des formes qui s'affichent à l'écran. Cette seconde analyse relève d'un rapport « objectivant ». L'intérêt est de comprendre et d'interpréter ce qui est donné.

Conclusion

Ces repères sont forcément réducteurs, incomplets ou insatisfaisants. Au cours de ce chapitre, il nous a fallu sélectionner, trier et rejeter un grand nombre d'approches pour nous concentrer sur l'essentiel. Néanmoins, cette « mise à plat » de la notion de paysage nous a semblé indispensable pour expliciter au mieux « d'où » on parle. Pour Sgard, il s'agit même d'une « exigence de réflexivité » lorsque l'on aborde le paysage (2012 : 40).

Nous pensons que la géographie culturelle a l'avantage d'offrir un discours scientifique qui est à même de contribuer à une réflexion globale. En prenant appui sur des chercheurs comme Augustin Berque (1984, 1990, 1994), nous pouvons éviter de choisir entre l'une des deux familles évoquées, pour au contraire se positionner dans l'entre-deux et le questionner. Définir le paysage vidéoludique selon ce point de vue, c'est permettre une analyse duelle, reconnaissant l'importance des données spatiales et factuelles dans l'expérience des joueurs.

Maintenant que notre cadre conceptuel est posé, nous allons pouvoir montrer ce qui constitue les éléments clés du paysage tel que nous le concevons et le mobilisons. Les pages qui suivent sollicitent des auteurs qui se sont intéressés aux paysages dans les jeux vidéo. Dans un premier temps, il s'agira de rendre compte de leurs pensées, en expliquant leurs démarches méthodologiques. Il faudra ensuite analyser leurs apports et leurs limites. Enfin, nous serons prêts à défendre notre propre approche théorique. Comme nous l'avons souligné en introduction, les influences et les emprunts auprès des sciences voisines sont nombreux. Appréhender les paysages est un exercice difficile qui dépend de la position propre à chaque chercheur.

Chapitre 2 : Le paysage dans les jeux vidéo

Ce chapitre a pour but de faire une brève histoire des paysages vidéoludiques et de présenter les différentes manières avec lesquelles les chercheurs les ont analysés. Selon quelles méthodes ont-ils abordé les problématiques tournant autour de la notion de « paysage vidéoludique » ? À partir de cette question, nous mettrons en relation les outils d'investigation développés jusqu'à maintenant et les résultats obtenus. Nous proposerons ensuite plusieurs pistes de réponses, à partir des recherches dont le premier chapitre fait état et nous exposerons nos propres conclusions. Le présent chapitre pourra apporter un éclairage conceptuel quant aux termes importants utilisés dans ce travail, à savoir les notions d'« empreinte » et de « matrice » (Berque 1984). Nous interrogerons leurs déterminants en rapport à la pratique des jeux vidéo et la manière dont ils prennent forme par rapport au vécu et à l'expérience du joueur.

2.1 Aux origines du paysage vidéoludique

Selon Koster (2013), les histoires du jeu vidéo ont tendance à privilégier deux approches. La première part d'une évolution des « supports » et consoles¹³. La seconde s'attache à la diversité des « genres » qui les caractérisent¹⁴. Une troisième démarche, qui cherche à rompre avec ces traditions évolutionnistes, envisage la nature discontinue de cette histoire à travers les différentes dynamiques sociales qui en ont rythmé le développement. Parallèlement, on peut aussi noter l'influence du milieu muséal sur la recherche, qui organise depuis quelques années des expositions dans lesquels le progrès et l'expertise technique sont des aspects privilégiés¹⁵.

¹³ Ces histoires sont « souvent rédigées selon le modèle d'un certain évolutionnisme technique, supposant un progrès, un perfectionnement de la technologie numérique, allant vers plus de capacité de stockage des ordinateurs, et donc plus de richesse de contenu, de détails dans les graphismes, etc. » (Koster 2013 : 39).

¹⁴ « Selon une typologie proche de celle du cinéma (action, aventure, horreur...) ou spécifique à l'expérience du joueur et aux compétences mobilisées dans sa pratique (arcade, stratégie, sport...) » (Koster 2013 : 39).

¹⁵ En 2010, le Musée des Arts et Métiers à Paris (France) organise « Muséogames. Une Histoire à rejouer », proposant un parcours chronologique pour découvrir les différents supports qui ont marqué l'histoire des jeux vidéo. Dans le même esprit, le Musée de la civilisation à Québec (Canada) met en place « Une histoire de jeux vidéo » en 2013, rassemblant plus de 80 systèmes de jeux. L'exposition itinérante « Game On » arrive au Centre des Sciences de Montréal (Canada) en 2015 et privilégie une fois encore une approche technologique et

En suivant la tendance chronologique, la brève histoire des paysages vidéoludiques qui va suivre nous permettra d'introduire ce médium qui, selon Ter Minassian et Rafat (2011a ; 2011b), a mis un certain temps à attirer l'attention des géographes. En effet, nous allons voir que, depuis leurs origines au tournant des années 1970, les paysages vidéoludiques ont beaucoup changé.

Ce n'est pas tout. Il est captivant, au cours d'un survol historique, de retrouver certains jeux qui ont marqué notre culture et nos esprits. Or, ce « survol » ne prétend pas présenter les jeux vidéo qui se sont démarqués pour leurs paysages. La sélection est plutôt faite en analysant des « classiques ». Le pari théorique fait ici est que nous pouvons suivre à la trace la manière dont quelques titres fondamentaux se sont progressivement cristallisés et pèsent encore aujourd'hui sur le médium. S'il n'existe pas d'histoire du paysage dans les jeux vidéo, cette courte introduction permet au moins de revenir sur leurs origines et leur développement.

2.1.1 L'appel des étoiles

Le premier jeu vidéo est né en 1962, dans le milieu universitaire américain, lorsque trois chercheurs du Massachusetts Institute of Technology (Russell, Graetz et Wiitanen) programment *Spacewar* ! Il est écrit pour fonctionner sur un DEC PDP-1 (un des tout premiers ordinateurs) et a été amélioré au fil du temps par de nouveaux étudiants. Il s'agit d'un jeu de tir, en 2D, qui met en scène deux vaisseaux dans un combat spatial. Pour participer, chaque personne doit tenter de tirer sur l'autre, tout en résistant à l'attraction de l'étoile qui occupe le centre de l'espace. Le but est d'éviter cette étoile le plus longtemps possible en essayant de détruire son adversaire (Triclot 2011, Koster 2013). C'est l'un des titres les plus importants et les plus influents dans la genèse du jeu vidéo¹⁶.

scientifique. Outre sa portée interactive, « Game On » a également mis de l'avant le développement des métiers tournant autour de l'industrie. On peut noter aussi l'influence du Computerspiele Museum à Berlin (Allemagne) qui, depuis 1997, propose une exposition permanente retraçant l'histoire du jeu vidéo à partir de l'évolution des consoles.

¹⁶ En 2007, le *New York Times* rapporte que *Spacewar* ! figure sur la liste des dix jeux vidéo les plus importants de tous les temps. En tant que « canon », il est archivé à la Bibliothèque nationale des États-Unis (Chaplin 2007).



Figure 9 : *Spacewar !* MIT, 1962.

À notre avis, il est compliqué de faire l'expérience du paysage dans *Spacewar !* L'écran noir, parsemé des quelques points blancs, ne représente rien d'autre que des étoiles [fig.9]. Mais la présence de ces étoiles n'est pas anodine. Dans « The Origin of *Spacewar !* », Graetz rapporte que l'arrière-plan, à la base sans élément de repère (sans points blancs), entraînait des problèmes de jouabilité : « you couldn't tell if the ships were drifting apart or together when they were moving slowly. What we needed, obviously, were some stars » (Graetz 1981). Après que Russel ait codé un ensemble de formes destinées à structurer l'espace, la qualité du jeu se serait améliorée. Dans « Espace virtuel et milieu humain » (1996 : 69), Augustin Berque explique que l'espace virtuel est tissé de relations qui chargent l'étendue de valeurs diverses, l'organisent et le modèlent en un *milieu*. Selon Berque, le milieu est une donnée ressentie par l'homme qui n'est ni réductible à l'environnement, ni aux paysages (Berque 1990 ; 2000). Nous pensons qu'en ajoutant des points blancs dans l'arrière-plan du jeu (c'est-à-dire, son étendue), Russel a créé le premier « sens » d'un milieu virtuel, le mot « sens » voulant dire à la fois « signification » et « sensation » (Berque 1996 : 71). En effet, sans les étoiles derrière les deux vaisseaux, les participants perdaient leurs points de repère. En les codant, les chercheurs du MIT ont essayé de trouver des solutions pour que le joueur puisse mieux s'orienter *par rapport* au milieu représenté. C'est de cette façon qu'ils ont amélioré la jouabilité. Mais bien que *Spacewar !* symbolise « les fondements du *Game Design* » (Koster 2013 : 68), l'absence de formes concrètes et d'effet relatifs à ces formes (sensation, perception, action) empêche d'aboutir à une expérience paysagère.

On pourrait faire la même remarque avec les premiers jeux sur bornes d'arcades dans les années 1970, comme *Night Driver* (Atari 1976). Bien qu'il s'agisse d'une course en voiture, la représentation graphique sans « espace paysager » ressemble à celle de *Spacewar!*. Le joueur contrôle une voiture qui doit être dirigée le long d'un chemin, de nuit. Seules les bornes lumineuses, qui symbolisent les bords de la route, donnent un « sens » à l'espace.

2.1.2 La montagne, le volcan et la lune

Avec le succès des premières bornes d'arcades installées dans les bars et autres lieux populaires, les jeux vidéo commencent à rencontrer la ferveur du grand public. *Battlezone* (Atari Inc. 1980) est un classique « jeu d'arcade¹⁷ » comme on en trouve beaucoup à cette époque où les titres rivalisent d'innovation¹⁸ (Triclot 2011 : 58-59). C'est un jeu dans lequel le joueur dirige en « vue subjective¹⁹ » les mouvements et les tirs d'un char d'assaut. Bien qu'il soit entièrement réalisé en 2D vectorielle, il témoigne de l'avancée considérable de la représentation de l'espace simulant un « affichage 3D » : « Le rendu des graphismes en filaire est splendide » commente Mathieu Triclot (2011 : 59) [fig.10].

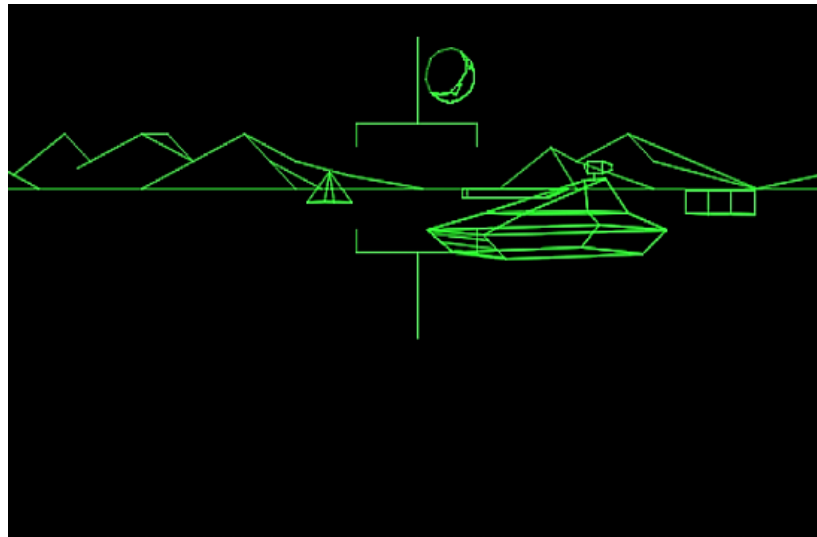


Figure 10 : *Battlezone*, Atari Inc. 1980.

¹⁷ Un jeu d'arcade est un « jeu d'action simple et répétitif, basé sur les réflexes, dont le scénario est rudimentaire, qui se joue sur borne d'arcade payante que l'on trouve dans les lieux publics » (Y. Perron 2012 : 95).

¹⁸ *Space Invaders* (Taito : 1978), *Pacman* (Namco : 1980), *Donkey Kong* (Nintendo 1981) et *Tetris* (Aleksē Pajitnov 1984) figurent parmi les jeux d'arcade les plus connus.

¹⁹ Un jeu « en vue subjective » désigne les jeux « dans lesquels le joueur voit l'action à travers les yeux du personnage qu'il dirige » (Y. Perron 2012 : 131).

Battlezone a une particularité importante en rapport avec l'histoire des paysages vidéoludiques. Il se déroule dans une large vallée entourée de hautes montagnes. Ce système « d'enclave » (que l'on retrouve aujourd'hui dans de très nombreux jeux) permet de limiter les déplacements du véhicule dans l'espace de jeu. L'horizon, qui est représenté par une chaîne de montagnes, un volcan en éruption et une lune est modélisé en 2D et ne peut pas être rejoint. Il subit seulement un défilement latéral à chaque changement d'orientation du char, simulant un effet parallèle avec les objets primitifs (cubes, pyramides, sphères) situés sur différents plans dans le jeu. Ce sont eux qui constituent des éléments de repère lorsque le joueur se déplace sur les axes X et Y. Dans ce jeu d'arcade, le paysage s'exprime concrètement. Il canalise la relation du joueur à l'espace, notamment en lui donnant l'impression d'être présent au sein de la vallée.

Selon Schiffler, ces éléments formels font de *Battlezone* le premier environnement paysager en 3D de l'histoire des jeux vidéo : « Players feel themselves immersed in a surrealistic landscape, with each level littered with simple geometric objects » (2007 : 36). En effet, le paysage peut être décrit et inventorié. Par exemple, nous savons qu'il y a un volcan et plusieurs montagnes qui sont disposés sur une ligne d'horizon, tandis qu'une planète/lune est située dans la partie supérieure de ce qui semble être un ciel/espace. Le paysage est également ressenti par le joueur. Il participe à des schèmes de perception (les montagnes ne peuvent pas être traversées, c'est un mur), de conception (plus le joueur avance dans l'axe Y, plus les montagnes s'agrandissent et donnent l'effet de se rapprocher) et d'action (le joueur comprend *par rapport* à quoi il se déplace, il canalise ses mouvements)²⁰.

2.1.3 Un château dans le ciel

Avec le succès des bornes d'arcades, le jeu vidéo devient un marché important pour l'industrie du divertissement. Il se développe tout au long du dernier quart de siècle, passant d'un loisir réservé aux lieux publics à un phénomène culturel majeur présent dans de nombreux foyers (Kent 2010, Triclot 2011, Ichbiah 2014).

²⁰ Selon Carl Therrien, historien du jeu vidéo, « des dizaines de jeux ont intégrés des éléments paysagers qui peuvent être navigués de manière plus concrète que dans *Battlezone*, bien avant ce dernier ».

En 1985 apparaît la Nintendo Entertainment System (NES), une des premières consoles de salon. Selon Triclot (2011 : 68-69), des icônes vont naître durant cette période, notamment après l'arrivée de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985). Dans ce jeu de « plate-forme²¹ », le joueur contrôle Mario et voyage à travers les huit mondes du Royaume Champignon afin de sauver la princesse Peach. Chaque monde est divisé en quatre sous-niveaux, qu'il faut « passer » pour accéder à un château. Pour progresser, Mario doit avancer suivant un système de « défilement de décor²² », éviter (ou se débarrasser) des ennemis et atteindre le prochain niveau.

Le paysage de *Super Mario Bros* s'offre facilement à l'objectivation analytique, car il peut être décrit et inventorié. On dispose de documents d'archives, comme cette feuille de planification réalisée par Miyamoto en 1985, qui montre comment l'espace du jeu a été pensé et conceptualisé lors de sa création [fig.11]. On peut voir que des formes et des ensembles de formes (comme des arbustes, des montagnes ou des nuages) sont calibrés par rapport à l'espace. On pourrait ainsi, à titre d'exemple, analyser l'articulation de ces formes entre elles, leurs rapports d'association et d'exclusion, comme le préconise Berque (1984 : 33-34).

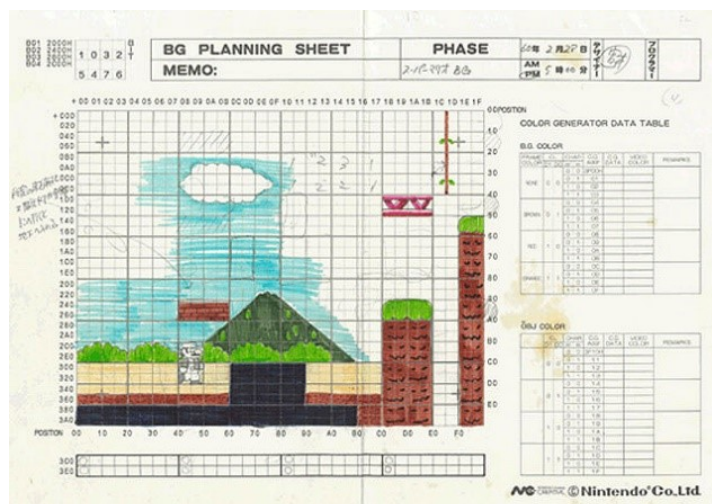


Figure 11 : Feuille de planification de *Super Mario Bros*, Miyamoto, 1985.

²¹ Le jeu de « plate-forme » est un « jeu vidéo dans lequel le joueur dirige un petit personnage qui doit franchir les différents niveaux, en sautant de plate-forme en plate-forme, à travers un parcours rempli de pièges et d'obstacles à éviter, d'objets à collecter, et dont le but est d'atteindre en un temps limité le dernier niveau, tout en se débarrassant des ennemis rencontrés » (Y. Perron 2012 : 116).

²² Le « défilement du décor » est un « déplacement continu du décor en fond d'écran, caractérisant certains jeux vidéo en 2D, qui simule le mouvement du personnage apparaissant généralement au centre de l'écran, sans intervention du joueur » (Y. Perron 2012 : 72).

Outre les éléments formels, les couleurs sont aussi importantes. *Super Mario Bros* fait partie des jeux²³ qui a troqué le fond noir des jeux d'arcade pour un fond coloré bleu clair, qui est « reconnaissable au premier coup d'œil » témoigne le philosophe Mathieu Triclot (2011 : 70). Dans la partie située à droite de la feuille de planification, on peut observer deux palettes qui servaient à uniformiser la couleur de chaque élément : le ciel, la verdure, les nuages : « C'est une caractéristique de la Famicom. Si vous changiez les combinaisons de quatre couleurs, un même objet pouvait changer du tout au tout. Nous nous en sommes beaucoup servi à l'époque » (Iwata 2010). La palette permet ainsi de contrôler l'aspect de chaque élément disposé dans l'espace du jeu.

Le paysage de *Super Mario Bros* peut aussi être compris en tant qu'il est valorisé par une expérience et jugé par une esthétique. Par exemple, les trois créateurs de *Super Mario Bros* ont dû faire face à un problème technique lors de la production du jeu : celui de l'espace des cartouches (le support du programme informatique du jeu) :

À l'époque, quand quelqu'un venait me voir et disait : « J'ai des problèmes parce qu'il n'y a pas assez de mémoire. », je dois reconnaître que j'étais vraiment heureux. (rires) Trouver un moyen de programmer ces mêmes fonctions en utilisant moins de mémoire était une manière de se faire valoir pour un programmeur (Iwata 2010).

Ainsi, les concepteurs de *Super Mario Bros* voulaient représenter un maximum de choses avec une quantité limitée de données. Pour économiser de l'espace, ils ont pris le château de la fin des niveaux et l'ont réutilisé pour en créer des plus gros : « Le château du départ est petit et celui de la fin est grand, mais c'est en fait un seul et même château » (Iwata 2010). Cela permettait, selon Iwata, « de rendre un jeu plus riche » [fig.12 ; 13].

²³ Toujours selon Carl Therrien, on retrouve le bleu et ce type d'articulations paysagères dans au moins trois classiques préexistants : *Jungle Hunt* (Atari 1982), *Pitfall!* (Activision 1982) et *Dig Dug* (Atari 1982).



Figure 12 et 13 : *Super Mario Bros*, Nintendo, 1985.

Ces détails « esthétiques » ont incité les joueurs à investir l'espace du jeu vidéo. À ce propos, Triclot remarque que *Super Mario* se caractérise notamment par les « passages secrets » cachés derrière les différents éléments :

Super Mario Bros réinvente les investissements dans le jeu, ouvrant une zone qui n'est ni la mesure de soi par le débordement de l'arcade ni la simulation de la tradition universitaire. Il ne s'agit plus de résister à l'accélération infinie, mais de découvrir un espace à l'intérieur de l'écran (Triclot 2011 : 178).

Selon Koster (2013 : 170-171), ces conditions invitent à essayer toutes les actions entre Mario et l'espace du jeu :

De tels détails invitent le joueur à expérimenter toutes les interactions possibles entre l'avatar de Mario et le décor du programme informatique : tomber dans des trous, car il s'y cache parfois des vies supplémentaires ; longer les murs, car ils peuvent parfois ouvrir sur des couloirs invisibles ; se baisser en haut des puits, car certains mènent vers des caves remplies de pièces (Koster 2013 : 171).

Ainsi, en se débarrassant des limites temporelles imposées par les jeux d'arcade, les joueurs ont appris avec les consoles de salon à prendre leur temps et à développer leur sens de l'exploration. Toujours d'après Koster, *Super Mario Bros* est le contemporain d'*Habitat* (Lucasfilm Games 1986), un jeu vidéo que Jean-Claude Heudin considère être le premier « paysage urbain » sur ordinateur : « Ce modèle de monde virtuel est constitué comme un paysage urbain et les visiteurs sont le plus souvent des sortes de clones graphiques à leur image » (Heudin 2008 : 211, cité dans Koster 2013 : 171). Comme pour *Super Mario Bros*, le jeu suppose une recherche qui se déploie dans une temporalité plus longue que le jeu d'arcade et qui consiste à explorer les ouvertures que permet l'espace virtuel.

2.1.4 Une île à explorer

Au tournant des années 1990, la sortie de *Myst* (Cyan 1993) crée une véritable révolution qui change de manière définitive « non seulement les réalités de l'industrie, mais également la perception de ce médium » (Maheux et al. 2014 : 23). En effet, *Myst* est un nouveau type de jeu d'aventure en 3D, qui comporte relativement peu d'animations, mais qui investit l'espace par le biais du système pointer-cliquer²⁴ : « Chaque image doit être lue pour déceler ce qui est actionnable et ce qui ne l'est pas, les objets qui font progresser l'action et ceux qui ne fonctionnent que comme un fond neutre. Pointer et cliquer » (Triclot 2011 : 94). Le jeu est prenant, notamment grâce à des puzzles et à des énigmes dont la complexité augmente au fur et à mesure du temps. Dans *Myst*, le joueur incarne « l'Étranger », un personnage dont l'identité est inconnue et qui se retrouve « téléporté » dans une île inhabitée. Seul et coincé dans ce monde, il ne lui reste plus qu'à l'explorer pour déceler les mystères.



Figure 14 : *Myst*, Cyan, 2013 [1993].

²⁴ Un jeu en « pointer-cliquer » est « un jeu d'aventure graphique, à écrans fixes successifs, qui se joue à la souris, dans lequel le joueur, à la recherche d'indices, avance dans l'histoire à travers la résolution d'énigmes et interagit en pointant les éléments du décor et les personnages, et en cliquant sur ceux-ci pour valider les actions » (Y. Perron 2012 : 146).

Il n'y a dans *Myst* ni ennemi, ni limite de temps, ni menace de mort, ni *game over*. Le manque de dynamisme, explique Jannet Murray, reflète la simplicité du programme : « *Myst* offers the interactor an elegant and seamless interface in which most of the activity of the game is moving forward through a space by mouse-clicking in the direction you want to go » (Murray 1997 : 108). Selon Alison McMahan, « this makes the environment feel less like the real world and more like a dreamscape, part of the designer's goal » (2003 : 80).

En effet, l'exploration et la navigation tiennent un rôle important dans *Myst*. Chaque forme et chaque élément peuvent être vus sous différents angles. Le résultat crée une expérience de la profondeur intégrée dans un espace en 3D. Dans cet exemple [fig.14], le joueur est en face d'un chemin qui mène vers un bâtiment, dont l'entrée occupe le centre de l'espace. Le bâtiment, baigné par la lumière du soleil, entraîne le joueur à aller en sa direction. L'organisation des éléments dans l'espace incite ainsi à explorer tous les recoins du jeu. Cette expérience motive le joueur à se déplacer et à agir :

Myst's puzzles also used geography in another way. Often the machinery used to power other machines or to gain access to new places was spread out over different locations, rather than being localized in a single place, making the connection of cause and effect, or even an understanding of what the player needed to do, more difficult to figure out. Power lines, pipes, gear systems, and so forth stretched consequences of actions out across the landscape, requiring the player to move about the island to see where they led (Wolf 2008 : 90).

Le joueur se retrouve dans un paysage étrange et inconnu. Et parce qu'il n'y a pas aucun règlement ni mode d'emploi, il ne sait pas quoi faire. Cela l'entraîne à errer, dans une direction au hasard. Les paysages dans *Myst* impliquent des mouvements et des trajets vers un objectif indéterminé.

Explorer le paysage, c'est expérimenter la mobilité du corps et de l'esprit. D'où l'importance de la progression en matière de pratique paysagère. Ce système, qui permet de passer d'un espace à un autre par un simple clic, a influencé de nombreux autres jeux qui, à leur tour, ont eu un impact sur certains jeux :

Walking is a practice that has gone beyond the mechanics of bodily movement. It is endowed in meaning, critical and aesthetic, environment and personal. (...) Walking allowed the wanderer to immerse him or herself in a landscape (...) What started as a derogatory term for games with little

mechanics to offer, it became appropriated for exploration-heavy games with a particular focus on environments (Carbo-Mascarell 2016 : 2).

Les joueurs et les paysages sont unifiés par la déambulation. Les déplacements, lents, favorisent l'expérience paysagère²⁵. La compréhension de ce qui se déroule à l'écran se réalise par le biais de l'interaction. Les jeux vidéo et leurs connaissances sont donc constitutifs d'un milieu qui est appréhendable par l'interaction.

2.1.5 Une ville immaculée

Avec l'avènement de la 3D, le jeu vidéo devient un espace vertigineux : « il se définit autant par ses règles que les sensations vécues » (Koster 2013 : 93). Les paysages vidéoludiques prennent des allures phénoménales par l'intensité des sensations qu'ils procurent. Les joueurs deviennent plus que jamais sommés de s'engager physiquement dans les paysages, comme c'est le cas pour *Mirror's Edge* (DICE 2008). Ce jeu vidéo a la particularité de se jouer à la première personne et de s'inspirer de la pratique du parkour (« l'art du déplacement ») en milieu urbain. Le jeu est basé sur des phases de plates-formes et se caractérise par des paysages urbains. Faith (le personnage incarné) a la faculté de se déplacer furtivement sur les toits de la ville et de sauter de bâtiment en bâtiment. Elle peut également marcher, courir, escalader des murs, se balancer, glisser sous des barrières, faire des sauts acrobatiques. La progression se fait toujours en ville, tantôt à l'extérieur, tantôt à l'intérieur, selon une structure linéaire. Le joueur doit suivre un chemin, sans avoir à explorer les multiples recoins du jeu. Il faut aller de l'avant et éviter d'affronter des ennemis. Pour cela, le joueur doit trouver un sens au milieu afin de comprendre comment progresser et synchroniser les mouvements du personnage pour passer des obstacles.

²⁵ Voir Flawinne 2012 ; Carbo-Mascarell 2016 ; Muscat 2016 ; Van Nuenen 2016 à ce sujet.

Le but est de trouver le cheminement idéal et d'obtenir une fluidité dans les enchainements pour maintenir l'élan du personnage.



Figure 15 : *Mirror's Edge*, DICE, 2008.

Esthétiquement parlant, *Mirror's Edge* peut revendiquer un style qui lui est propre avec la forte présence d'un blanc immaculé qui recouvre la plupart des tours de la ville [fig.15]. La luminosité du paysage urbain tranche avec le climat oppressif dans lequel se déroule le jeu et donne la sensation d'être dans un milieu aéré, clair et léger :

While there are a few areas in the game that are gloomy and dimly lit, often using shades of dark green and greys, the dominant feel of the game is created primarily through the use of light, almost airy colors reflected in glass building facades, to create an open, unrestricted landscape (Bourdeau 2012 : 122).

Une autre caractéristique importante est l'utilisation de couleurs vives (bleu, vert, jaune, orange et rouge) comme indicateurs directionnels. Par exemple, si le joueur s'approche d'une gouttière et que celle-ci est en rouge, il comprend qu'il a la possibilité de l'utiliser pour escalader un mur. Ces effets visuels aident le joueur à agir et guider sa progression dans l'espace. On peut d'ailleurs lire dans le manuel du jeu que « conduits and pathways are highlighted in red against the pale landscape. This is *Runner Vision*, and it shows Faith where she needs to go » (cité dans

Bourdeau 2012 : 138-139). La *Runner Vision* permet ainsi d'indiquer le chemin à suivre, tandis que les zones en orange représentent la destination. Les couleurs sont empreintes d'un sens qui permet au joueur d'appréhender perceptivement et spatialement le jeu [fig.16].

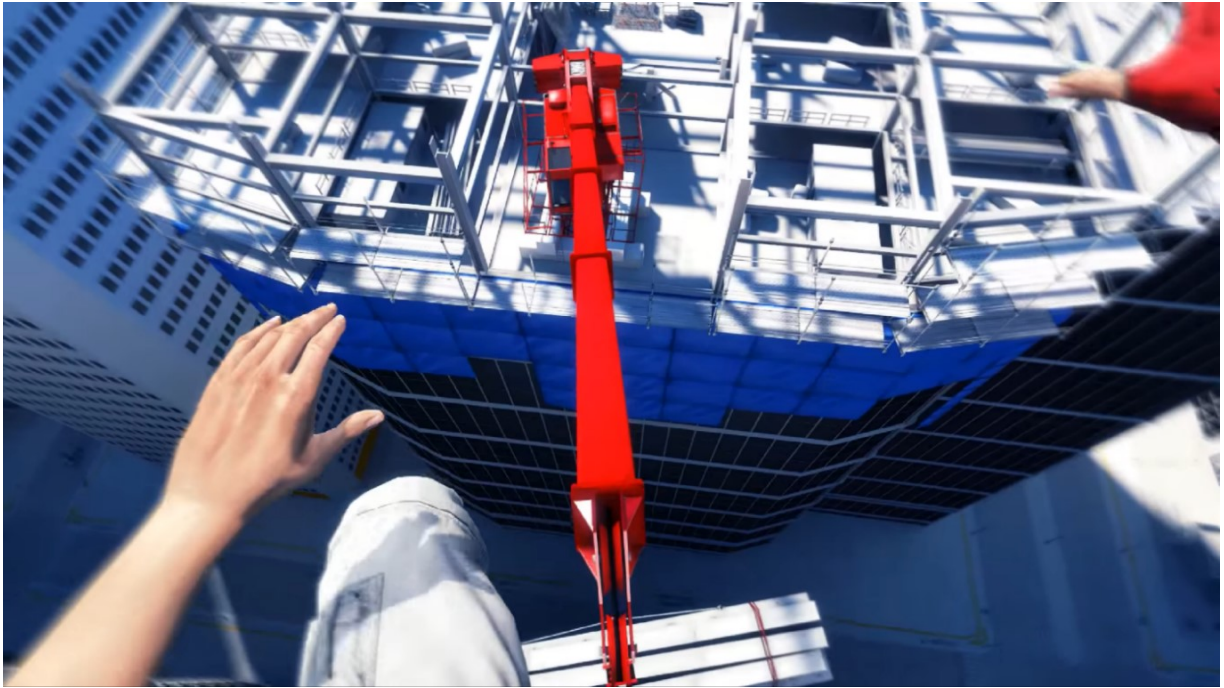


Figure 16 : *Mirror's Edge*, DICE, 2008.

Selon Bourdeau, le paysage de *Mirror's Edge* tient un rôle important, car il connecte progressivement le joueur à l'environnement du jeu en lui indiquant des chemins possibles à emprunter et dans lesquels il peut s'engager :

Mirror's Edge uses the landscape as the core gameplay mechanic. The goal of the game, besides figuring out who framed Faith's sister for murder, is to figure out the path to each destination. The landscape is a puzzle; a labyrinth disguised as a rooftops, hallways, and alleyways. The gameworld is not dynamic, and there is no other purpose to the game's environment than to navigate it (Bourdeau 2012 : 308).

En le comparant à un puzzle à déchiffrer, Bourdeau souligne le côté *fonctionnel* du paysage. En effet, la caractéristique principale est la pratique du parkour ou l'art du déplacement en milieu urbain. En ce sens, l'espace a été pensé pour servir ce propos. Le résultat donne un jeu vidéo possédant un milieu unique, entre ses paysages immaculés et l'utilisation délibérée de couleurs primaires pour diriger le joueur.

2.1.6 Un florilège de milieux

La situation évolue avec les jeux dits « indépendants » qui commencent à rencontrer un certain succès auprès des critiques et du grand public (Serdane 2014 : 23-50). *Journey* (thatgamecompany 2012), *Dear Esther* (The Chinese Room 2012) ou encore *Proteus* (Ed Key 2013) font partie des jeux vidéo qui se sont démarqués pour leurs paysages. Ils ont notamment permis d'ouvrir de nombreuses discussions à propos des jeux vidéo en tant que forme artistique et/ou esthétique :

Goût de l'expérimentation et de l'innovation, volonté de se démarquer de ses confrères ou simplement plaisir de créer un jeu qui se veut personnel, les différentes motivations des nouveaux artistes et concepteurs de jeux vidéo, particulièrement dans le domaine des jeux dits « indépendants », ont contribué à cette convergence entre artistique et vidéoludique (Melançon et Perron 2016).

Journey en particulier, a joué un rôle prépondérant dans l'histoire des paysages vidéoludiques. C'est un jeu mettant en scène un personnage androgyne habillé d'une cape qui traverse un très grand nombre de paysages, en direction d'une montagne lointaine. Les mécanismes de jeu sont simples. Il n'y a pas de score à maintenir ou à atteindre. Les actions de base disponibles pour le joueur sont la marche, le vol et le chant (il est également possible de contrôler la rotation de la caméra). Il peut également surfer, glisser ou sauter. Aucune explication n'est donnée. Il n'y a que de petites énigmes et des séquences de plate-forme que le joueur doit compléter pour aller de l'avant. Seule l'expérience du jeu compte : progresser le monde et explorer les mystères dont il regorge. Contemplatif, poétique, allégorique, *Journey* est habilement pensé et construit, en termes de jouabilité (Jokela 2013), d'utilisation de la couleur (DickMark 2015) et d'émotions produites sur le joueur (Van Nuemen 2016).

Le jeu s'ouvre sur un écran blanc. Seule la musique se laisse entendre. De lentes notes de flûte, basse et violoncelle guident le joueur dans un milieu désertique, fait de dunes de sable et de sable chatoyant [fig.17]. Les paysages sont de couleur beige, jaune et orange. Les ruines d'une civilisation déchue sont à moitié ensevelies par le temps. Au fur et à mesure que le joueur pénètre dans le jeu, la musique (maintenant donnée par un orchestre à cordes) atteint un point culminant. C'est le point focal du jeu et le but à atteindre : le sommet d'une montagne lointaine [fig.18 ; 19].



Figure 17 ; 18 et 19 : *Journey*, thatgamecompagny, 2012.

Après un paisible moment à glisser sur le sable et sous un soleil vermeil, le joueur atteint un milieu sous-terrain, dans une crevasse [fig.20]. Le milieu s'assombrit brusquement et les paysages passent du jaune aux tons bleus. L'atmosphère qui s'en émane vient rappeler les fonds sous-marins. La musique, stridente, plonge le joueur dans un climat de tensions [fig.21]. Pour la première fois, le joueur rencontre de dangereuses créatures. Elles peuvent être évitées. Après cette étape, une tour apparaît. L'ascension est vertigineuse et couvre le milieu d'une lumière dorée. La musique est rythmique et les percussions se font entendre. Le personnage incarné atteint enfin la montagne et commence son ascension sur une épaisse couche de neige. Des rafales de vent glacé ralentissent sa progression [fig.22]. Arrivé au sommet, il s'écroule sous une pluie de lumière, harassé. Les couleurs sont colorées, lumineuses. Le joueur se sent serein. Le ciel est bleu, pour la première fois dans le jeu.



Figure 20 ; 21 et 22 : *Journey*, thatgamecompany, 2012.

Journey est une œuvre incontournable. C'est une expérience dirigée, qui passe par ce que nous appellerons une « succession de milieux ». Selon Berque, « le milieu est une entité relationnelle, construite par les *médiations* diverses qui s'établissent entre ses constituants subjectifs autant qu'objectifs » (Berque 1994 : 27). Par exemple, Jokela (2013) explore la *musique* et Dickmark (2015) la *couleur*. Le paysage peut également être considéré comme une médiation. Ainsi, il serait intéressant de relever les données formelles inhérentes à chaque milieu, afin de comprendre les mécanismes qui régissent l'expérience paysagère de *Journey*. L'ensemble de ces médiations retenues (la musique, la couleur et le paysage) pourraient être réunies afin de comprendre comment chaque milieu est animé d'un certain sens, qui fait que le paysage vidéoludique évolue en fonction d'une « succession de milieux ». Encore une fois, il

s'agit de relever des facteurs subjectifs et des facteurs objectifs qui concourent à élaborer des milieux : « Reconnaître ces entités relationnelles ne nous ramène pas en deçà de la modernité, puisque cela suppose que le progrès continu des connaissances que la modernité a elle-même engendrées » (Berque 1994 : 28).

2.2 Le paysage vidéoludique comme objet de recherche

Augustin Berque justifie la raison pour laquelle il est nécessaire de tenir compte des milieux quand on travaille sur les paysages (1990 ; 2014). Mais les jeux vidéo n'étant pas son terrain d'étude, il ne répond pas au « comment ». Existe-t-il des outils pour nous aider à les révéler, à les prendre en compte dans les analyses ? Ou faut-il les inventer ? Comment penser un outil, un instrument qui serait assez malléable pour s'adapter aux différents milieux des jeux vidéo ? Le « comment » nous confronte au défi de rendre compte sans mesurer et de faire avec sans classer. Comment nous l'avons déjà noté, le paysage ne relève ni seulement d'une réalité spatiale objective, ni seulement d'une qualification subjective. Il renvoie plus précisément à la relation existante entre les deux, suivant la position de Berque qui le définit comme « empreinte-matrice » (Berque 1984).

Si l'on maintient cette proposition, le paysage vidéoludique fonctionne à la fois comme « empreinte », car il est l'expression de façons de faire qui reposent sur un ensemble de données formelles, et comme « matrice », parce qu'il informe à son tour, tout en instituant de nouvelles manières de l'expérimenter. L'ouverture conceptuelle offerte par Berque pose toutefois des défis considérables. De ce fait, des choix théoriques et méthodologiques s'imposent. Nombreux sont les chercheurs qui reconnaissent la nécessité de mettre en parallèle plusieurs approches. C'est le cas des trois chercheurs que nous voulons présenter : Paul Martin, Laury-Nuria André et Sophie Lécole-Solnychkin.

2.2.1 Des rapprochements en opposition

Paul Martin est professeur en Digital Media and Communications à l'Université de Nottingham Ningbo, en Chine. Ses recherches portent sur l'analyse textuelle, l'expression et la phénoménologie du jeu numérique. En 2011, il publie dans le volume 11 des *Game Studies* un article intitulé : « The Pastoral and the Sublime in The Elder Scrolls IV: Oblivion », et

questionne la notion de paysage vidéoludique au regard de sa pratique²⁶. La même année, Laury-Nuria André²⁷ et Sophie Lécole-Solnynckine²⁸ rédigent ensemble « La référence à l'antique dans les jeux vidéo » dans *Les jeux vidéo comme objet de recherche* (2011). Deux ans plus tard, elles publient un second article « L'antiquité vidéoludique, une résurrection virtuelle » dans *La Nouvelle Revue d'Esthétique* (2013).

Pour Paul Martin, le paysage dans *The Elder Scrolls IV : Oblivion* (Bethesda Game Studios 2006) est une « expression » dont le sens se transforme à mesure qu'il est exploré par le joueur. Au lieu de le considérer comme un « beau décor », il propose plutôt de le penser comme un élément central dans l'élaboration dramatique du jeu. *Oblivion* est divisé en deux mondes : Oblivion, le monde du chaos [fig.23] et la très bucolique province de Cyrodil [fig.24], qui sont présentés pour la première fois lors de la « cinématique²⁹ » d'introduction du jeu.



Figure 23 et 24 : *Oblivion*, Bethesda Game Studios 2006.

Martin soutient que dans la cinématique d'introduction d'*Oblivion*, le contraste entre les deux mondes antagonistes crée un effet « pastoral », qu'il explique à partir de la théorie de Léo Marx dans *The Machine in the Garden* ([1964] 2000). Selon lui, cet effet de « paysage pastoral » n'est

²⁶ Cet article est un extrait de sa thèse en philosophie portant sur la manière dont les jeux vidéo utilisent l'espace comme des moyens d'expression (Martin 2011).

²⁷ Laury-Nuria André est étudiante en postdoctorat à l'École Normale Supérieure de Lyon. Ses recherches portent sur le paysage dans l'épopée hellénistique, dans une double perspective touchant la théorie esthétique du paysage et son traitement littéraire et iconographique.

²⁸ Sophie Lécole-Solnynckine est docteure en arts plastiques (esthétique). Elle est spécialiste du paysage et étudie les pratiques d'instauration de poïétiques paysagères dans les arts appliqués.

²⁹ Une cinématique est une « séquence animée non interactive d'un jeu vidéo, précalculée et réalisée en images de synthèse, qui vient ponctuer le scénario à des moments-clés, notamment au début et à la fin du jeu, et qui sert généralement à faire progresser la narration » (Y. Perron 2012 : 224).

pas permanent. Il tend même à disparaître. Effectivement, d'après le chercheur, le paysage dans *Oblivion* se transforme à mesure de la progression du joueur. De là découle une tension entre le joueur *découvrant* l'immensité du jeu et le joueur qui finit par en *réaliser* les limites. D'abord, un sentiment de « sublime » gouvernerait, que Martin explique à partir des théories issues de la philosophie esthétique avec Burke (1757) et Kant (1787), pour laisser ensuite la place à une vision plus familière et « bucolique ». Il soutient également que les paysages de ce jeu évoluent en fonction du contexte narratif et des actions du joueur. Enfin, Martin souligne que les paysages d'*Oblivion* résultent de l'influence des histoires fantastiques et des mythes de la littérature, notamment ceux inspirés de J.R.R. Tolkien. En d'autres mots, Martin pense qu'ils dérivent d'une construction culturelle.

Pour Laury Nuria André et Sophie Lécole-Solnynchkine, qui se sont spécialisées dans l'étude des paysages des jeux vidéo « antiquisants » (2011 ; 2013), il ne faut pas réduire le paysage à un objet de « réception », car il s'agit aussi d'une « re-crédation ».

Cette modalité singulière de figuration du paysage relève de l'ordre du passage, de la circulation, du mouvement vital : sans cesse en recréation du fait de la réception « ouverte » de la matière antique que met en œuvre le jeu vidéo, le paysage antique apparaît dans les exemples étudiés comme la figure même d'une vitalité de l'Antiquité, qui se matérialise au travers des différents supports qu'elle rencontre au fil du temps, montrant dans le même élan son adaptabilité à chaque époque (André et Lécole-Solnynchkine 2013 : 98).

Ainsi, les paysages vidéoludiques témoignent de l'invention d'une autre configuration paysagère : celle des créateurs, les *game designers*.

Le *game designer* — ou plus largement le studio chargé du design — s'attache à la création des décors du jeu, en répondant à une commande s'inscrivant dans une politique éditoriale, celle du producteur du jeu. Pour ce faire, des moyens concrets (banque d'images, ouvrages historiques, archéologiques, ou fictionnels, autres jeux vidéo, etc.) vont être mis à sa disposition, au travers desquels il demeure, malgré tout, une marge d'interprétation personnelle (André et Lécole-Solnynchkine 2013 : 89).

À partir des recherches du philosophe Alain Roger, elles postulent que les paysages sont d'abord « artialisés » par les concepteurs de jeux avant d'être expérimentés par les joueurs. Ce n'est qu'ensuite qu'ils deviennent des modèles esthétiques, telles des « artialisation » modélisables. L'artialisation, c'est-à-dire la transformation, par l'intermédiaire de la référence artistique, d'un espace contemplé et ressenti, engage en effet avant tout les pouvoirs de médiation reconnus à la peinture et à la littérature (Roger 1995). En ce sens, les auteures se demandent si la pratique

récente des jeux vidéo « antiquisants » ne témoignerait pas de l'invention d'une nouvelle configuration paysagère (André et Lécole-Solnynchkine 2011 : 167). Ces inventions paysagères portent en elles les influences (les « tropes ») issues de la littérature, de la peinture et des réinterprétations artistiques.



Figure 25 : *CivCity : Rome*, Firefly et Firaxis 2006.

Ainsi, chaque paysage vidéoludique dépend de l'influence socioculturelle des concepteurs. Ils héritent de modèles de paysages qui superposent des stéréotypes topiques empruntés à différentes époques, puis reconstruisent les paysages à leur façon (André et Lécole-Solnynchkine 2011 et 2013). Par exemple, elles prennent le cas de *CivCity : Rome* (Firefly Studios et Firaxis 2006) [fig.25]. Ce jeu vidéo véhicule un ensemble de tropes antiquisants (cinéraires, arc de triomphe, forum romain), mais se fonde aussi sur une grille orthogonale pour organiser ces éléments dans l'espace de jeu. De ce point de vue, les choix opérés par les concepteurs dans la représentation du paysage urbain antique témoignent du respect d'une vision culturelle et historique, tout en proposant une actualisation contemporaine.

Éléments de comparaison

Selon toute vraisemblance, les positions des trois chercheurs s'opposent presque point par point. La seule similitude que nous pouvons relever est que pour eux, les paysages sont

nécessairement le résultat d'une influence culturelle et sociale. Personne, par exemple, n'a essayé de le réduire à un ensemble d'éléments aménagés objectivement dans l'espace de jeu. Une autre analogie que l'on peut souligner est qu'ils ont tous pris en compte dans leurs lectures la manière dont les personnes s'approprient *visuellement* les paysages, que ce soit du point de vue des créateurs, ou de celui des joueurs. Chacun décrit de façon détaillée les paysages observés : « We are now flying through a blue sky above as vast landscape. Wisps of clouds part to reveal snow-capped mountains in the distance and pine trees on each bank of a river that flows toward an island city » (Martin 2011).

Les oppositions résident surtout dans leur approche épistémologique et méthodologique. Martin fait du paysage une fin en soi, inhérente aux jeux vidéo, qui se révèle à mesure de la progression du joueur. Ainsi, le paysage résulte de son expérience, de sa pratique et de ses habitudes. C'est Martin, le joueur, puis théoricien, qui crée le paysage dans *Oblivion* (Bethesda Game Studios 2007) et le conceptualise avec ses propres influences littéraires :

This mix of the pastoral and action is more reminiscent of *Oblivion's* closest literary influence: the fantasy inspired by J.R.R. Tolkien. The treatment of good and evil is a staple of the modern fantasy genre, a genre that derives much of its stock of themes and imagery from the work of Tolkien (Martin 2011).

De leur côté, André et Lécole-Solnynckine se concentrent sur la production des paysages par les *game designers* et se tournent ensuite vers leur propre expérience de jeu. Selon Rafat et Ter Minassian (2011 : 11), les auteures analysent les paysages comme des « bricolages culturels », qui reflètent les représentations de leurs concepteurs et deviennent en retour des modèles esthétiques pour le joueur. En 2013, elles décrivent cette fois les paysages vidéoludiques comme un « catalogue de référence », redéfini et amplifié par les *game designers*. Elles expliquent que « hauteur ou profondeur vertigineuse, grandeur colossale, frontalité des éléments et dédoublement des espaces, sont utilisées dans le sens d'une spectacularisation et d'une dramatisation du paysage » (2013 : 92). Selon elles, ce sont les références historiques et culturelles des concepteurs qui produisent des paysages vidéoludiques inédits.

En somme, pour André et Lécole-Solnynckine, ce sont plutôt les « tropes » qui caractérisent les paysages. Il s'agit d'une donnée fixe à catégoriser. Elles relèvent des paysages « épiques archaïques » ou « sacro-idylliques » dans le premier article (2011), et analysent les textures, les couleurs et le climat des paysages antiques dans le deuxième article (2013). Pour

Martin, ce qui caractérise l'expérience paysagère c'est qu'elle tend à s'éteindre à mesure que le joueur découvre la portée des limites du jeu. En ce sens, l'expérience progresse et passe du « sublime » au « pittoresque ».

2.2.2 Remarques et observations

Ce qui, pour Martin, justifie l'évolution de l'état des paysages dans *Oblivion* est qu'ils sont en symbiose avec les règles d'exploration d'un tel jeu de rôle à monde ouvert (« allez où vous voulez ») et la résolution du conflit narratif (« aidez Cyrodil à vaincre les forces du mal »). Qu'importe la portée des actions du joueur (s'il décide d'aller se promener librement ou de suivre le déroulement de l'histoire), l'expression va nécessairement se modifier et passer d'une impression « sublime », à une habitude « pittoresque ».

Mais s'habituer au jeu vidéo est-il une raison suffisante pour justifier ce changement de sentiment ? Et d'ailleurs, est-il vrai que tous les joueurs et toutes les joueuses vont sentir cette transformation ? S'il est vraiment sublime, un paysage ne devrait-il pas demeurer dans cet état ultime tout au long du jeu ? S'habituer au paysage dans *Oblivion* signifie-t-il que l'on ne peut plus être surpris par une ouverture inattendue ? De notre point de vue de joueuse ayant passé de nombreuses heures dans ce jeu vidéo, une portion de paysage soudainement révélée est à même de créer un renouveau du sentiment sublime. Martin a raison en indiquant que l'expérience passe du sublime au pittoresque, mais nous ne pensons pas que le sublime est amené à disparaître. Il est toujours à même de resurgir, en particulier lorsque nous sommes revenus apprécier un paysage qui nous avait marquée, surprise, touchée ou émerveillée par le passé.

D'une certaine manière, on pourrait dire que l'article de Martin constitue un très beau témoignage de la puissante influence qu'exercent encore aujourd'hui les modes d'appréhension du paysage codifiés au 18^e siècle. C'est à cette époque que sont nées les théories du pittoresque et du sublime (Briffaud 2014 : 18). Mais selon nous, il est hasardeux de généraliser le sentiment du « sublime » ou du « pittoresque ». Les discours sur l'origine des sensibilités paysagères paraissent ne retenir que ces deux formes, mises en place il y a bien longtemps, par une élite qui justifiait sa domination par la maîtrise du « bon goût » (Briffaud 2014 : 18). Ce bon goût est-il toujours le même aujourd'hui ? La pluralité des regards et des différents modes de relations des joueurs aux jeux vidéo interroge notre capacité à nous saisir du paysage. Il s'agit de comprendre

l'histoire, les dynamiques et les pratiques qui le produisent et le font évoluer. Il faut donc dépasser ces catégorisations.

De leur côté, André et Lécole-Solnynchkin justifient la séparation entre concepteur et joueur en démontrant que les paysages sont influencés à la base, lors du processus de création, avant de véhiculer les « tropes » que le joueur reçoit. Les arguments qu'elles avancent sont, à notre avis, suffisants pour nous convaincre de leur thèse. Cependant, la théorie de l'artialisation fait aussi l'objet de certaines limites, car, comme pour Martin, André et Lécole-Solnynchkin font du paysage le produit d'une élite qui inaugure et codifie les pratiques de contemplation. Cette théorie de l'« artialisation », qui soumet le paysage à son expression artistique, nous laisse perplexes en ce qui concerne la communauté des joueurs. L'important est d'éviter de s'enfermer dans une conception fixiste et élitiste de la production de ces motifs. Nous ne pensons pas que les catégorisations paysagères telles que les auteures les proposent, entre « paysage épique archaïque » et « paysage sacro-idyllique » par exemple, constituent des référents et des outils pertinents et adéquats eu égard aux inventions actuelles des paysages vidéoludiques.

Bien que les trois chercheurs considèrent les paysages sous un angle social et culturel, André et Lécole-Solnynchkin apportent de meilleures réponses. Elles se concentrent sur la littérature et l'esthétique pour montrer comment les paysages sont conçus, puis reçus. Elles soutiennent par ailleurs leur thèse de façon beaucoup plus rigoureuse et nuancée. L'« artialisation » du paysage, entre création et re-création, permet d'expliquer la présence des premiers paysages antiquisants dans les jeux vidéo (2011). La proposition de voir les paysages vidéoludiques comme une « esthétique de spectacularisation » est également intéressante (2013 : 91-94). Cependant, elles échouent à soulever les problématiques tournant autour de la réception des joueurs (le côté subjectif) et se concentrent sur la production du paysage. De plus, nous pouvons nous demander si leurs filtres et autres grilles de lecture ne viennent pas alourdir l'analyse afin d'éviter d'aborder le fond du problème : l'expérience du joueur et sa relation *sensible* aux paysages.

Nous accordons notre préférence à la thèse d'André et Lécole-Solnynchkin, car, au départ, il n'était pas clair que nous puissions dissocier « création » des paysages vidéoludiques et « réception » de ceux-ci. Leurs deux essais nous ont rappelé que les paysages dans le jeu vidéo ne sont pas uniquement une affaire de joueur, mais aussi celle des *game designers*. Ce constat démontre une chose importante. Il faut se tourner vers la manière dont les jeux vidéo sont conçus

lors de leur développement, tant pour expliquer leurs caractéristiques formelles (l'aménagement de l'espace du jeu) que pour revenir sur les processus de création (influence, procédés, etc.) (Ter Minassian et Coavoux 2012). En partant du principe que la notion désigne une relation, nous devons trouver un moyen de rendre compte du rapport qui se crée.

2.3 Une proposition : l'empreinte-matrice vidéoludique

Comme nous l'avons souligné au début de ce chapitre, les manières d'appréhender les paysages dépendent de l'approche de chaque chercheur et de la spécialisation de chacun. Voilà pourquoi nous devons cerner la position que nous allons occuper. Celle proposée par Berque est une ouverture conceptuelle intéressante au regard des jeux vidéo.

Tout d'abord, nous voulons éviter d'envisager la notion comme une expérience visuelle. Le paysage vidéoludique est toujours relatif à la subjectivité du joueur et cette subjectivité va au-delà d'un simple point de vue optique³⁰. En ce sens, l'étude des paysages dans les jeux vidéo ne se réduit pas à la manière dont l'espace est aménagé. Inversement, le paysage vidéoludique n'est pas une psychologie du regard. Ressentir une expérience paysagère implique de se rapporter à quelque chose de concret, comme des données objectives que l'on peut relever. Le paysage ne se réduit ni à un ensemble d'objets formels, ni à une perception intérieure relative au vécu du joueur. Il réside plutôt dans la relation complexe qui se crée entre le joueur et le jeu, par le biais de l'interaction. Et c'est à la complexité même de ce croisement que doit s'attacher notre étude des paysages.

Une telle approche pose des défis considérables sur le plan méthodologique. En effet, « faire l'inventaire des formes concrètes » (Berque 1984 : 33) ne nous explique pas comment relever ces données dans un jeu vidéo. De même, se tourner vers les apports d'une géographie sensible amène à interroger les formes de reconnaissance et d'évaluation de la subjectivité de tout joueur, par rapport à cette objectivité. Maintenant que nous avons cerné largement les contours d'une position conceptuelle entre paysage « empreinte » et paysage « matrice », nous devons préciser chacun de ces termes afin de répondre aux exigences d'une perspective

³⁰ Comme le disait Augustin Berque, « le point de départ reste ici la description du paysage (...), mais l'explication dépasse résolument le domaine du perçu » (Berque 1984 : 33).

vidéoludique. Cette tâche pose un double défi. En premier lieu, développer une méthode qui s'inscrit en résonance directe avec les jeux vidéo. En second lieu, établir les balises d'une telle position afin qu'elle puisse offrir la latitude nécessaire à l'élaboration d'un cadre d'actions paysagères adapté et évolutif à tous les types de jeux vidéo.

2.3.1 Le paysage « empreinte » : un cadre analytique

Envisager les paysages vidéoludiques comme des empreintes demande des outils capables d'analyser objectivement tous les types de jeux vidéo. Nous voulons insister sur ce point, car ce médium est aussi varié que changeant. Dans *Les jeux vidéo comme objet de recherche* (2011), Rafat et Ter Minassian ont recensé dans une perspective critique les principales approches de l'espace. Plutôt que de parler d'un espace, ils proposent de considérer les jeux vidéo comme un « système spatial », composé d'au moins trois types d'espace : l'espace du joueur, l'espace dans le jeu et les espaces autour du jeu vidéo. Celui qui nous intéresse pour relever l'empreinte des paysages vidéoludiques est l'espace *dans* le jeu. C'est celui avec lequel le joueur interagit au cours d'une partie, autrement dit, là où « les polygones se déploient à l'écran selon les actions du joueur » (Rafat et Ter Minassian 2015 : 15). Voilà pourquoi il faut souligner le caractère *complexe* de cet espace en particulier ; il change en fonction des gestes posés par le joueur. D'où la difficulté de relever des formes. Or, le processus de qualification des paysages vidéoludiques fait appel à une connaissance et une compréhension objective des composantes du jeu.

Cela requiert d'une part, de prendre en compte dans l'analyse les actions des joueurs, et d'une autre part, un vocabulaire pour qualifier les éléments qui entrent dans la composition. Tant en français qu'en anglais, les chercheurs essayent de proposer des approches formalistes. La plupart se focalisent sur les modes de représentations de l'espace, l'utilisation de techniques visuelles ou la manière dont l'espace est géré par les règles (Ter Minassian et al. 2012 : 16).

L'ouvrage de Michael Nitsche, *Video Game Spaces* (2008), est un exemple. Sa thèse repose sur le fait que nous rencontrons des espaces dans le jeu grâce à une combinaison de perception et d'interaction. Il analyse l'espace non comme des spectacles visuels purs, mais comme des sites virtuels significatifs. Il examine des structures types, approfondit la présentation audiovisuelle des jeux et explore la façon dont nous utilisons et comprenons leurs

fonctionnalités. Il prend comme point de départ la spatialité tripartite d'Henri Lefebvre, mais ne s'y engage pas directement. L'approche de Nitsche repose plutôt sur une division de la spatialité du jeu en cinq plans ou niveaux (« five plans ») : l'espace des règles, l'espace médié, l'espace fictif, l'espace du jeu et l'espace social (2008 : 15-17). Nitsche décrit cette division comme « an analytical framework and a perspective to approach the question of game spaces » (2008 : 16). Sur cette base, sa thèse se concentre principalement sur l'espace fictif des jeux, mais aussi sur des éléments qui pourraient être considérés comme faisant partie de l'espace médié. Selon Nitsche, l'espace médié « consists of all the output the system can provide in order to present the rule-based game universe to the player » (2008 : 16) et l'espace fictif en dérive : « The player is confronted with this presentation and imagines a world from the provided information—the fictional space. Based on the fictional world players decide on actions to affect the game space » (2008 : 16). Ainsi, tout son travail vise à explorer les interconnexions entre ses cinq plans, mais s'attache surtout à comprendre les liens entre certains éléments de l'espace médié et l'espace fictionnel.

Cadre d'action du Game FAVR

En partant des raisonnements de Nitsche (2008), l'équipe de recherche INTEGRAE (*Innovation, Technologies, Graphics and AEsthetics*) de l'Université de Montréal a mis en place en 2015 une méthode pour analyser formellement l'espace dans les jeux vidéo. Ils l'ont appelé *The Game FAVR : a Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games* (Arsenault, Côté et Larochelle 2015 : 88-123). Le projet met l'accent sur la nécessité de créer une façon d'étudier l'espace dans les jeux vidéo qui rende compte de la nature transformatrice et historique des pratiques, tout en établissant un vocabulaire adapté³¹.

La valeur de cette méthode réside dans sa capacité à aborder quatre problèmes spécifiques. Le premier sert à développer une terminologie pour parler de tous les jeux vidéo, quels que soient la plate-forme, le genre, la période historique, le nombre de joueurs, le contexte

³¹ Les chercheurs de l'INTEGRAE n'ont pas été les premiers à reconnaître cette nécessité. Parmi les prédécesseurs, les membres du Game Ontology Project (GOP) ont proposé une méthode en 2005 en soulignant que les concepteurs manquaient d'un lexique unifié pour décrire les jeux existants (Zagal et al. 2005 : 1). Mais, contrairement à d'autres projets, l'objectif du *Game FAVR* s'est concentré sur un aspect en particulier : l'étude formelle de l'espace en fonction de la pratique des joueurs.

physique du jeu ou les technologies graphiques. Le second établit une manière de discuter du type d'image, du style graphique, du point de vue, de la perspective, des interfaces et de la façon avec laquelle le joueur interagit lors de la pratique du jeu vidéo. Le troisième tient compte de la nature hybride des graphismes, afin de ne pas les réduire à une seule description, masquant ainsi la variété des modes visuels qui caractérise la grande majorité des jeux vidéo. Enfin, le cadre doit être structuré dans des catégories larges, non technospécifiques, qui permettent d'intégrer les développements futurs dans le modèle, quels que soient les paradigmes technologiques ou les mutations des différents genres de jeux.

L'approche du Game FAVR porte principalement sur l'espace dans le jeu, mais se concentre également sur l'animage ergodique (*the ergodic animage*). L'animage est une expression inventée à partir de deux définitions. Celle de l'ergodicité d'Aarseth, – « the interactive process of working to create a path through the configuration of a textual machine with no guarantee of success » (1997 : 179) – et celle de l'animage de Gaudreault et Marion – « a type of film image that is born from the expressive potential of the digital and that crystallizes the current spreading of a cultural series formerly neglected by the cinema institution: animation » (2013 : 256) [fig.26].

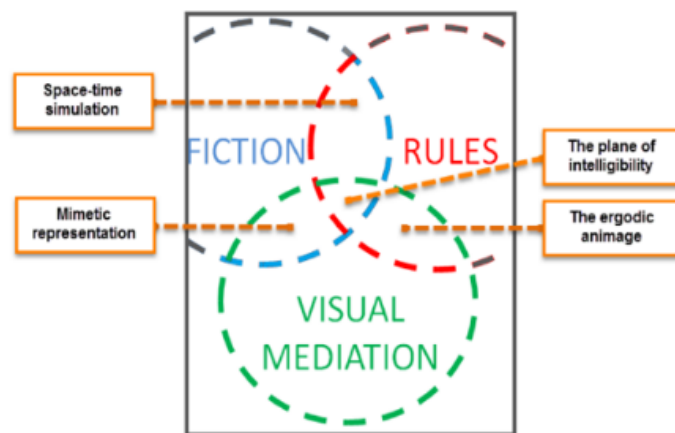


Figure 26 : Cadre analytique du Game FAVR, Arsenault et al. 2015.

Le terme définit le point de rencontre et le facteur de médiation entre l'agentivité du joueur et la représentation du jeu. En d'autres mots, tout en tenant compte des règles du jeu pour comprendre l'expérience vécue et pratiquée par le joueur, le Game FAVR s'appuie sur l'observation visuelle.

Si le Game FAVR se concentre plus particulièrement sur l’animage ergodique, c’est parce que Arsenault, Côté et Larochelle partent de l’idée que les joueurs peuvent jouir du contenu graphique au-delà des exigences minimales de fonctionnalité. En outre, cette idée a l’avantage d’aborder les possibilités interactives que les images peuvent fournir. Comme l’a affirmé Ryan avant eux, «through the increasing attention devoted to the sensorial representation of the game-world, the pleasure of modern games is as much a matter of ‘being there’ as a matter of ‘doing things’ » (2001 : 309). D’après Juul (2007), les joueurs interagissent avec un jeu à travers ses règles, et tandis que certaines de ces actions et règles peuvent être détournées, les joueurs peuvent (et le font souvent) ignorer la fiction du jeu. Conséquemment, les joueurs se livrent à une danse constante entre la résolution abstraite de problèmes, le déchiffrement de l’information visuelle, les propositions narratives et la mécanique du jeu. La méthode du Game FAVR repose sur quatre paramètres : la composition, l’ocularisation, les mécanismes d’encadrement et l’analyse des plans.

Composition

La composition [fig.27] décrit les trois régions constituant la totalité de la surface de l’écran : « l’espace tangible », « l’espace intangible » et « l’espace négatif ». D’abord, l’espace tangible est là où la sensation d’agentivité est la plus forte. C’est l’espace où le joueur intervient et où les événements visuels sont immédiats. L’arrière-plan peut être traité comme un espace tangible, ou bien il peut s’agir d’une simple toile de fond projetée. Il s’agit alors d’un espace intangible. Par contraste, il est fréquent que l’écran affiche des options décisionnelles et des traductions de l’état du jeu. Ces interfaces sont dans l’espace intangible. Enfin, l’espace négatif désigne toute partie de l’image dont l’affichage est non interactif. Dans *The Witcher 3 : Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), l’espace tangible (en rouge) occupe l’entièreté de la surface de l’écran. Le joueur peut, par exemple, se cacher dans un bosquet, traverser la rivière ou rejoindre le château au loin. L’espace intangible (en vert) correspond aux icônes d’interface (la carte et les objectifs du jeu) superposant les bords de l’écran, en haut à droite. Enfin, le ciel et la chaîne de montagnes au loin sont dans l’espace intangible, car le joueur n’a pas la possibilité d’agir avec.



Figure 27 : *The Witcher 3 : Wild Hunt*, CD Projekt Red 2015.

Ocularisation

L'ocularisation décrit le positionnement visuel du joueur en fonction de son accès au jeu. Elle peut se résumer en une question : puis-je voir le monde comme si j'étais un personnage ? Si oui, il s'agit d'une « ocularisation interne ». L'ocularisation interne se déploie de deux manières : *l'ocularisation interne primaire* (où l'on voit à travers les yeux du personnage que nous incarnons) et *l'ocularisation interne secondaire* (où l'on se situe proche de notre personnage). Si la réponse est non, il s'agit d'une « ocularisation externe », qui se divise aussi en deux catégories. D'abord, *l'ocularisation externe zéro* se réfère au fait que les événements ou les personnages sont perçus comme représentés directement, sans médiation. Ils sont mimétiques s'ils servent un propos fictionnel et ergodique s'ils servent la jouabilité. Ensuite, *l'ocularisation externe du joueur* renvoie au propre regard du joueur. Elle indique si le joueur observe un espace tangible (l'espace de jouabilité) ou un espace intangible (les menus, interfaces, tutoriels, etc.). Dans l'image de *The Witcher 3 : Wild Hunt*, l'ocularisation est *interne secondaire*, car le joueur est typiquement dans une vue « à la troisième personne ».

Mécanismes d'encadrement

Les jeux impliquent aussi des mécanismes de cadrage dynamiques qui permettent au joueur de contrôler (ou non) les événements, les personnages et le milieu qui l'entoure. On distingue deux

types : « l’ancrage » et la « mobilité du cadre ». En premier lieu, l’ancrage est l’objet ou le sujet qui est ciblé par le cadre et fixe la position du point de vue. L’ancrage peut être *subjectif* (si le cadre suit un personnage ou un objet), *intersubjectif* (si le cadre suit plusieurs personnages ou objets) ou *objectif* (si le cadre suit un environnement ou un site, telle une pièce). En second lieu, les jeux vidéo offrent des cadrages dynamiques qui sont basés sur les mouvements qu’opère le joueur. La mobilité peut être *non restreinte* (si c’est le joueur qui contrôle le cadre), *connectée* (si le cadre s’ajuste aux mouvements du joueur), *autoritaire* (le jeu force le cadre, contre le souhait du joueur) ou *fixe* (si le cadre est immobile). Dans *The Witcher 3*, l’ancrage est subjectif et la mobilité est connectée. Ainsi, si le joueur souhaite regarder sur la gauche, il n’a qu’à déplacer le personnage sur la gauche ; la caméra le suivra et s’ajustera automatiquement.

Les trois plans

Il faut également examiner comment l’espace de jeu est composé, soit en trois plans conceptuels : « le plan des agents », « l’environnement dans le jeu » et « l’environnement hors-jeu ». Le plan des agents renvoie à l’espace où l’on peut agir. L’environnement dans le jeu est l’espace dans lequel le joueur peut naviguer. L’environnement hors-jeu sert souvent un but esthétique, pour créer une illusion de profondeur ou pour offrir un contexte. Cet espace est compris par le joueur comme hors de portée plutôt que comme espace de jeu. Pour chacun des trois plans, il convient d’identifier les matériaux graphiques (ex. : les polygones), la perspective spatiale appliquée (ex. : la perspective linéaire) et l’angle de perspective (ex. : en surplomb).

Dans la prochaine capture d’écran [fig.28], le plan des agents (en rose) inclut de nombreux éléments : les bosquets, les habitations, le château, etc.



Figure 28 : *The Witcher 3 : Wild Hunt*, CD Projekt Red 2015.

Tous sont dans l'environnement du jeu (en jaune). L'objectif est de relever ceux qui importent pour l'analyse. Tout est rendu en polygones temps réel (une méthode de représentation en 3D dans laquelle chaque image composant l'animation est donnée dans l'instant qui précède son affichage). La perspective, quant à elle, est linéaire, car elle imite ce que l'œil voit. L'angle de projection est amené à varier, mais il conserve un angle surplombé par rapport au personnage que l'on incarne. Pour finir, l'environnement hors-jeu (en bleu) est un simple décor mobile perçu selon une perspective linéaire et un angle de vue horizontal.

La méthode du Game FAVR permet de montrer que le paysage vidéoludique est avant tout un agencement d'éléments formels. Ensuite, l'espace ne doit pas être considéré comme statique, mais comme une entité fonctionnelle, un milieu de pratiques qui dépendent des actions posées par les joueurs. Il permet d'intégrer des dynamiques de cadrage, d'ocularisation, d'angle de vue, etc. Cependant, un point reste à souligner : avec cette méthode, seule l'interaction des joueurs avec un espace donné peut être relevée. Ne sont pris en compte ni la manière dont cet espace est *appréhendé*, ni la manière dont cet espace est *pratiqué*. Pour qu'il y ait paysage, il faut également une relation, un processus d'interprétation, entre le joueur et le jeu.

2.3.2 Le paysage « matrice » : une approche par les situations

Les jeux vidéo ont beaucoup à nous apprendre sur la manière dont on appréhende et on pratique aujourd'hui les paysages. À partir des apports de la géographie culturelle, nous allons explorer les conditions de possibilité d'une « pragmatique de l'espace » telle que comprise par Mathis Stock (2004, 2007, 2010, 2012). Son approche, qui propose une « vision alternative » depuis une quinzaine d'années, peut être définie comme une étude de ce que les humains font et de leurs façons de faire avec l'espace. Il se concentre sur la question de l'acteur en le considérant, d'une part, comme un moyen de capturer la constitution de l'espace et, d'une autre part, comme une manière de saisir la part individuelle et sociale des dimensions considérées (Stock et Lussault 2009).

Une pragmatique de l'espace

La question de l'espace au regard des pratiques a fait l'objet de nombreuses recherches en géographie et dans les sciences sociales (Stock 2008 : 23-37 ; Stock et Lussault 2009 : 3-4). Les cognitivistes ont notamment essayé de mettre en place une « archéologie des connaissances » (Stock et Lussault 2009). Cette démarche a un but : prendre en compte et relever des données non mesurables, telles la pratique de l'espace, la connaissance des formes géographiques qui informent cette pratique, l'expérience de l'espace, etc. (Stock et Lussault 2009 : 2-3). Selon Stock, les trente dernières années ont vu des progrès dans la formulation de ces problématiques de recherche. Cependant, une question demeure controversée : comment les pratiques sont-elles constituées à travers l'espace, ou comment les différentes façons de pratiquer les lieux sont-elles informées par différents aspects des dimensions spatiales ?

L'apport majeur de Stock consiste à défendre l'idée selon laquelle il est plus approprié de parler de « faire avec l'espace », plutôt que d'« être avec l'espace » (Stock 2001). Il trouve trois raisons à cela. D'abord, les hommes ne sont pas passifs dans leurs modes d'existence, mais actifs : il convient donc de s'intéresser aux manières de faire et aux actions qui en découlent. Ensuite, aucune pratique ne peut être « a-spatiale », c'est-à-dire que les acteurs « font toujours face à l'espace ». Enfin, focaliser son attention sur les voies d'accès où l'espace est intégré par des acteurs en situation conduit à une approche pragmatique. Voilà pourquoi Stock concentre son travail sur des « situations », dans lesquelles les actes des opérateurs sont englobés dans le

concept de spatialité. D'après le géographe, il faut se centrer sur les pratiques dans lesquelles des significations sont mobilisées en situation et dans un projet (Stock 2004).

La situation comme épreuve pour l'action

Stock définit une situation comme la convergence relationnelle des actants, dans lesquels les stratégies, objets, instruments, valeurs, etc. sont des manifestations. Chaque situation met des opérateurs et des acteurs « à l'épreuve » de l'espace, en mobilisant leurs compétences perceptives, cognitives, linguistiques, technologiques, etc. (Stock et Lussault 2009 : 4-5). Selon l'auteur, l'espace est constitué pendant l'action. Cette conception engagée vers la pratique et l'action permet de dégager des configurations, des échelles, des distances spécifiques propres à chaque situation. Ces données sont ensuite justifiées et qualifiées par les acteurs comme « co-constituants » de l'espace.

Cette approche par les « situations » est utile pour trois raisons au regard des jeux vidéo. La première est qu'elle permet de se concentrer sur l'interaction comme étant exécutée, de manière processuelle, par les joueurs. Elle s'attache de cette façon à la relation « joueur-jeu ». La seconde est que l'action est située dans l'espace, intégrée dans un cadre spatio-temporel, où les joueurs peuvent relever des données formelles telles que la distance, la qualité du lieu, les limites, etc. La dernière raison est qu'« être en situation avec l'espace » permet de mettre en avant les éléments qui constituent des « problèmes » à résoudre et des « tests » à passer. Ainsi, les individus font des choses avec l'espace, c'est-à-dire en mobilisant l'espace comme un problème et une ressource, dans un cadre ludique.

Selon Stock, c'est plus particulièrement la notion d'« épreuve » qui peut aider à décrire les façons avec lesquelles les hommes font avec l'espace dans une situation donnée (Stock et Lussault 2009). Dans les jeux vidéo, le « faire avec l'espace » n'est pas sans heurt ni problème ; une action engagée peut échouer. Apprendre à se mouvoir, se déplacer et interagir avec le jeu sont aussi des actions conçues comme des « épreuves » que le joueur doit « passer » s'il souhaite véritablement accéder à l'expérience paysagère. Aussi, le concept d'« épreuve » permet d'une part de se concentrer sur l'aspect processuel d'une action (où des problèmes adviennent, car ils participent à une situation donnée) et d'autre part, de souligner l'incertitude des situations (car les attentes peuvent être satisfaites, ou non).

Conditions et limites d'une pragmatique de l'espace

La pragmatique de l'espace selon Stock est conçue comme un outil qui permet d'appréhender des situations. Le géographe aide ainsi à comprendre que les logiques spatiales varient en fonction des moments et des lieux. Son approche s'adapte bien aux jeux vidéo. Mais cette démarche soulève des questions.

D'abord, nous nous trouvons devant le risque de traiter chaque situation par rapport à l'ici et maintenant. Chaque jeu vidéo est formé d'un ensemble de règles qui instituent un cadre, dans lequel le joueur peut adopter des pratiques. Les combinaisons sont nombreuses et rendent l'analyse parfois difficile. Les conditions de possibilité et « d'archéologie de la situation » (Stock et Lussault) sont importantes à cet égard. La perspective relationnelle aux paysages vidéoludiques semble cruciale pour une analyse qui cherche à comprendre la multiplication des relations présentes dans l'action. En ce sens, faire une « archéologie des situations » offre des ouvertures conceptuelles et méthodologiques intéressantes.

Étudier les conditions de possibilités d'une situation, demande ensuite une observation directe et un « retour sur l'action ». Voilà pourquoi chaque procédé nécessite une pratique directe avec le jeu vidéo et fait appel à des « compétences spatiales » (Stock 2012). Les compétences spatiales sont définies par Stock comme « un savoir-faire » concernant l'espace :

Un savoir-faire concernant l'espace (gestion de l'ici, de l'ailleurs, des distances, du paysage, etc.) est ainsi mobilisé lors de la pratique du jeu. Les compétences spatiales (savoirs et savoir-faire), techniques du corps, instruments ou ruses qui sont mobilisés afin de passer l'épreuve que constitue l'espace pour différentes actions (Stock 2012).

Une analyse « des différentes possibilités d'action » permet, par exemple, d'observer les façons dont la « co-spatialité » est fabriquée. Grâce à des « pratiques équipées » (au sens de Stock 2012) que l'on découvre progressivement au cours du jeu, les joueurs pratiquent l'espace différemment d'une situation à une autre.

Enfin les événements situationnels peuvent être considérés comme un ensemble, un « fait spatial total ». Ils constituent un assemblage de diverses réalités : opérateurs humains et non-humains, matière, forme, arrangement, etc. Ils pourraient être compris à travers une théorie de la spatialité dans laquelle le concept d'arrangement constitue l'élément essentiel. Nous pensons que la pragmatique de l'espace selon Stock constituer une contribution géographique inédite au

regard des études vidéoludiques : l'espace comme ressource et condition de la pratique, mobilisée dans des situations à travers des épreuves spécifiques.

Conclusion

Qu'est-ce que le paysage vidéoludique ? Peut-être est-il vain de vouloir apporter à cette question une réponse précise, ou du moins, définitive. Néanmoins, les considérations qui précèdent permettent de constater que la notion répond à plusieurs tendances et qu'elle relève de logiques incertaines, parfois confuses.

En guise de résumé, on pourrait dire que le paysage est une source, une inspiration, ainsi qu'un lien fondamental entre un joueur et un programme informatique. Plus spécifiquement, le paysage vidéoludique est la médiation entre le joueur et l'espace de jeu. En nous positionnant en faveur d'une démarche multidisciplinaire, nous avons choisi d'ancrer notre réflexion au sein d'une approche pragmatique, telle qu'énoncée par Stock et Lussault (2009), couplée à une méthodologie analytique de l'espace des jeux vidéo (Arsenault et al. 2015). Ce croisement entre géographie culturelle et études de jeu vidéo permettra de mieux comprendre les problématiques qui entourent l'analyse des paysages. Cette double approche propose une perspective qui tisse des concepts autour du nexus pratique/espace et qui interroge systématiquement les conditions spatiales et les actions.

Ce qui nous paraît maintenant utile, c'est de trouver à *quoi sert* cette médiation. La définir est une entreprise complexe, compte tenu du peu de travaux qui ont été menés à son sujet. Nous allons donc essayer de comprendre comment elle fonctionne, par des mises en situation. C'est d'ailleurs comme cela que procèdent la plupart des recherches qui portent sur les perceptions et les représentations paysagères dans les jeux vidéo. Il convient maintenant de relever les spatialités ou « géographicités » (Stock 2012) des jeux vidéo, c'est-à-dire les dimensions techniques incorporées aux différentes situations paysagères éprouvées.

Chapitre 3 - Le paysage en situation

L'histoire des paysages dans les jeux vidéo n'en est qu'à ses débuts. Elle est incontestablement stimulée par des œuvres mettant en scène des univers de plus en plus ambitieux. Explorer l'environnement d'une île inconnue (*Dear Esther* 2012) ou les plaines d'un monde merveilleux (*The Legend of Zelda : Breath of the Wild*, Nintendo 2017), revivre la Révolution française (*Assassin's Creed : Unity* 2014) ou rejouer les conflits de la Première Guerre mondiale (*Valiant Hearts : The Great War*, Ubisoft 2014), bâtir une maison (*The Sims 4*, Maxis 2014) ou un empire (*Civilization VI*, Firaxis Games 2016) : nombreux sont les jeux vidéo qui sont une invitation au paysage.

La première partie de ce travail de recherche a permis de montrer le caractère complexe de la notion au regard de la pratique vidéoludique. Nous avons avancé la définition suivante : dans les jeux vidéo, le paysage est autant un objet formel (le résultat et l'expression matérielle d'une organisation), qu'un espace dans lequel le joueur peut poser des actions et exprimer des sentiments, des sensations et des connaissances. Ainsi, le paysage vidéoludique ne relève ni seulement d'une réalité objective, ni seulement d'une qualification subjective, car il renvoie plus précisément à la relation existant entre les deux.

La position que nous défendons, inspirée des travaux d'Augustin Berque, propose de considérer le paysage comme une « empreinte-matrice » (1984). Nous avons émis l'hypothèse qu'il serait possible d'étudier les paysages dans les jeux vidéo selon cette double entrée : d'abord comme « empreinte », car ils interpellent une connaissance et une compréhension des formes (Arsenault et al. 2015) et ensuite comme une « matrice », car ils demeurent une appréhension sensible et intellectuelle, qui a des répercussions sur la manière dont les joueurs agissent *avec* l'espace de jeu (Stock et Lussault 2009). L'ensemble de ces notions, fortement inspirées du constructivisme, aux confins entre la géographie et les études des jeux vidéo, va nous permettre de poser un cadre novateur et relativement homogène sur l'expérience paysagère vidéoludique comme construction culturelle et historiquement située.

À partir de deux jeux vidéo, *The Elder Scrolls V : Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011) et *The Long Dark* (Hinterland 2004), nous avons relevé des situations dans lesquelles nous avons vécu une expérience paysagère. Quels sont les paysages choisis, investis comme référents ? Quelles sont les caractéristiques des paysages ainsi parcourus et ressentis ? Bref, comment les différentes manières de pratiquer les paysages sont-elles déterminées ? Si nous avons décidé de nous concentrer sur *Skyrim* et *The Long Dark*, c'est parce que nous pensons que ces deux jeux vidéo se démarquent pour leurs expériences paysagères. *Skyrim* a été sélectionné en raison de son succès critique (qui a entraîné de nombreuses études à son égard³²), *The Long Dark* l'a été parce qu'il a constitué une source d'inspiration constante au cours de notre travail de recherche. Chacun d'eux se caractérise par la présence d'espaces en 3D navigables. Ils permettent de se déplacer, de sauter, de courir et de « faire avec » des mondes d'une forme surprenante. Ces jeux vidéo sont des espaces praticables qui offrent un large éventail d'interactions. Ainsi, ce chapitre se penche sur une variété d'éléments relatifs à l'expérience paysagère, afin d'examiner en quoi ces deux jeux peuvent être des références dans l'histoire des paysages vidéoludiques.

Relever ces types d'éléments nous apparaît aujourd'hui comme une entreprise chargée d'enjeux importants. L'un d'entre eux, et non le moindre, est de démontrer que le rapport « joueur-paysage » ne se réduit pas à un agencement d'éléments formels disposés dans l'espace de jeu. Le paysage dans les jeux vidéo ne peut se réduire à un arbre, une route ou un bâtiment. Nous devons reconnaître que le sujet (qu'il soit producteur de paysage ou consommateur de celui-ci) attribue indubitablement des valeurs esthétiques et symboliques au paysage. C'est à ces valeurs que nous voulons nous attacher. Dans notre relation au jeu vidéo, le paysage offre précisément une accroche, une visée pour ces valeurs qui, au sein des systèmes de perceptions individuelles et collectives, relève de cette part à la fois incommensurable et potentiellement déterminante sur nos actions. C'est donc aussi à partir de nos « manières de faire » (Stock 2012) que nous allons tenter de comprendre les paysages dans les jeux vidéo.

De même, notre façon de percevoir les paysages vient d'une élaboration culturelle inscrite dans la durée. Montrer l'historicité du rapport « joueur-paysage », c'est prendre conscience que les perceptions sont multiples et reposent sur de nombreux modèles culturels qui ordonnent ce rapport (Briffaud 2014 : 35-56). En dépit de son apparente évidence, nous devons garder en tête que le

³² Dont un mémoire de maîtrise (Johnson 2013) et une thèse de doctorat (Cooper 2016).

paysage, même dans un jeu vidéo, demeure une construction qui se renouvelle en fonction des réalités qui nous entourent, des pratiques qui en découlent et de la sensibilité propre à chaque joueur. En introduction, nous avons soumis l'idée selon laquelle la manière d'être sensible aux paysages vidéoludiques n'est jamais continue. Selon nous, elle se modifie en fonction de trois choses : l'aménagement de l'espace par les designers de jeux, la posture du joueur qui appréhende cet espace par rapport aux règles imposées par le jeu et les critères d'appréciation qui sont propres à chacun.

3.1 La découverte d'un nouveau monde : *Skyrim*

The Elder Scrolls V : Skyrim est un jeu de rôle et d'action (ou « RPG³³ ») développé par Bethesda Game Studios et publié par Bethesda Softworks. C'est le cinquième opus de la série « The Elder Scrolls », après *Arena* (1994), *Daggerfall* (1996), *Morrowind* (2002) et *Oblivion* (2006). *Skyrim* est un chef-d'œuvre de l'histoire des jeux vidéo et a fait l'objet de nombreuses rééditions. Originellement produit en 2011 pour fonctionner sur un PC, une PlayStation 3 et une Xbox 360, il peut aujourd'hui être joué sur PlayStation 4, PlayStationVR, Xbox One et Nintendo Switch. L'ensemble du jeu prend place dans la province fictive de Skyrim. Le joueur incarne un « avatar³⁴ » et peut améliorer ses compétences en accomplissant des quêtes. Le jeu se démarque par son monde ouvert, notamment en permettant de voyager n'importe où, à tout moment, et d'ignorer ou de reporter indéfiniment le scénario principal. D'un point de vue formel, *Skyrim* est en 3D et toutes les images sont affichées en temps réel. Le jeu peut se jouer selon une ocularisation interne et primaire (à travers les yeux du personnage que l'on incarne) [fig.29] ou selon une ocularisation interne et secondaire (en ayant une vision en arrière du personnage). [fig.30]. Tout dépend du joueur qui est libre de changer cette configuration à tout moment.

³³ Un RPG (role-play game) ou jeu de rôle est un « jeu vidéo dans lequel le joueur incarne un ou plusieurs personnages dans une histoire scénarisée, et dont le niveau augmente et les caractéristiques évoluent durant l'aventure, en fonction de l'expérience acquise » (Y. Perron 2012 : 119)

³⁴ Un avatar est un « personnage numérique, réaliste ou fantaisiste, qui représente le joueur dans un monde virtuel » (Y. Perron 2012 : 47).



Figures 29 et 30 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011.

La structure est celle d'un RPG classique. Au début de la partie, nous avons créé un personnage afin d'aller à la conquête du monde du jeu. Bien qu'il y ait de nombreuses quêtes à compléter, le style de Skyrim est non-linéaire. Il est possible de faire ce que l'on veut quand on le souhaite,

comme par exemple, partir en promenade ou errer sans objectif particulier. La géographie fictive de Skyrim est très variée et encourage l'exploration. L'espace est composé de vastes plaines, de sommets enneigés, de vallées boisées et de plusieurs milieux urbains. Au total, Skyrim est constituée de neuf villes principales, sept villes secondaires, de maisons isolées, de donjons, de grottes, de temples et autres « lieux ». Devant chacune des grandes villes, on peut trouver une écurie (où l'on peut acheter des chevaux), ainsi qu'une charrette (que l'on peut louer pour voyager vers n'importe quelle ville). Aux prises avec les conflits internes de la province, l'objectif est de parcourir et d'arpenter l'espace du jeu en faisant des choix parmi plusieurs partis et de survivre face aux différentes créatures, appelés aussi « PNJ³⁵ », qui peuplent le milieu.

3.1.1 « Médiance » : penser le milieu d'un jeu vidéo

La « médiance » est définie par Berque comme le « sens d'un milieu ; à la fois tendance objective, sensation/perception et signification de cette relation médiale » (Berque 2000 : 48). Exprimant le lien à la fois physique et phénoménal des humains à l'espace, le milieu tient un rôle important dans l'étude des paysages. Ni projection, ni détermination, il entretient avec les paysages un rapport que Berque qualifie de *trajectif* (d'engendrement réciproque par rapport au temps) :

Empreint donc à la fois de médiance et d'historicité, le paysage est trajectif. Ce n'est ni une donnée objective, ni une illusion subjective. Voilà pourquoi il n'existe pas toujours ni partout – bien qu'il y a toujours et partout un environnement à voir –, tout en existant réellement pour les êtres qui sont engagés dans la médiance et l'historicité propres à certains milieux, à certaines époques (Berque 1994 : 28).

Et il ajoute quelques années plus tard : « le milieu est évolutionnairement et historiquement construit par cet être, lui-même corrélativement en devenir » (Berque 2016).

Si l'on suit la proposition de Berque, les éléments relatifs à un milieu ont un sens et des valeurs qui se transforment en fonction du temps et des individus qui vivent dans ce milieu, en font l'expérience et l'entretiennent. On peut ainsi remarquer que dans un jeu vidéo, chaque élément aménagé dans l'espace apporte des connaissances qui sont constitutives du milieu. Ces éléments sont ensuite appréhendés via les règles et l'interaction (Arsenault et al. 2015). On peut même aller

³⁵ Un PNJ ou personnage non-joueur est un « personnage non contrôlé par le joueur, qui est géré par l'intelligence artificielle, dont les actions sont généralement préprogrammées, et avec lequel les personnages joueurs peuvent parler ou interagir » (Y. Perron 2012 : 201).

plus loin en disant que le milieu est une « épreuve³⁶ » (au sens de Stock et Lussault 2009), car le joueur agit sur le monde, qui réagit à son tour sur le joueur.

La superficie du milieu à parcourir est l'une des principales attractions de la série *The Elder Scrolls*. Pour mettre les joueurs à l'épreuve de l'étendue du jeu, les *game-designers* ont suivi des règles bien particulières d'organisation de l'espace. Par exemple, ils ont veillé à ce que les paysages mettent en valeur des villes qui sont réparties uniformément sur le territoire. Un des concepteurs de *Skyrim*, Noah Berry, a donné une interview en 2015 décrivant son processus de création. Sa démarche consiste à mélanger des éléments logiques et aléatoires afin de mettre en place un milieu crédible. Il explique que lorsqu'il s'agit de produire un nouveau jeu, l'échelle est souvent l'un des premiers problèmes à résoudre. Une fois celle-ci déterminée, il faut intégrer des villes et des villages à différents endroits. Enfin, il s'agit de réviser les paysages afin de mettre en valeur l'ensemble du milieu du jeu : « Having the landscape serve and reinforce the visuals as well as the design goals for a city was always a high priority » (Berry 2015). Ainsi, les caractéristiques du milieu sont façonnées et peaufinées après que l'échelle et la base du territoire sont déterminées (c'est le paysage « empreinte »). La disposition des villes dans l'espace sert ensuite à imaginer comment le joueur peut expérimenter leur découverte (c'est le paysage « matrice »).

L'objectif est que l'environnement et l'architecture se confondent, tout en faisant ressortir une « unité » du milieu. Augustin Berque lui-même rappelle l'importance de la logique dans la production du paysage :

Le paysage doit être compris comme une manifestation concrète qui s'offre naturellement à l'objectivation analytique ; mais il existe d'abord dans sa relation à un sujet, un sujet collectif : la société qui l'a produit, le reproduit et le transforme en fonction d'une certaine logique (Berque 1984 : 33).

Cette logique est intéressante au regard de la carte en papier de la province, que nous avons découverte en ouvrant la jaquette du jeu. D'une dimension de 66x48cm, elle nous a permis de réaliser l'immensité du milieu à explorer, avant même d'avoir démarré le jeu. En localisant les principales villes sur la carte (en cercles rouges), nous pouvons en effet observer la distance à peu près égale qui les sépare. Encerclées par d'infranchissables montagnes, elles sont presque toutes

³⁶ À ce propos, Stock et Lussault (2009 : 4-5) expliquent que la notion d'« épreuve » a été développée en sociologie afin de mieux comprendre la relation des individus au monde, notamment par le biais du concept de « situation » : « In a situation, the operators and particularly the human actors are “in proof” (à l'épreuve), particularly in relation to space, by mobilising their perceptive, cognitive, linguistic, technological and relational competences ».

situées sur des routes (en jaune) et siègent en grande partie sur les limites extérieures de l'espace [fig. 31].



Figure 31 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios 2011.

On peut remarquer qu'un motif semblable à une toile émerge, avec toutes les lignes pointant vers un emplacement central, la ville de Whiterun. En commençant une nouvelle partie, il s'agit de la première ville que le joueur est amené à rencontrer. On pourrait ainsi l'envisager comme une condition et une ressource pour l'action. Mais pour que le joueur y soit conduit, que se produit-il dans le jeu ? C'est ce que nous allons maintenant voir.

3.1.2 Un chemin à travers le paysage

Tous les joueurs et toutes les joueuses connaissent le chemin qui va vers Whiterun, car tous et toutes commencent le jeu de la même façon. Au début d'une nouvelle partie, nous incarnons un prisonnier qui s'apprête à se faire exécuter. Une fois libérée (à la suite à d'une série d'événements entre autres résumés par Simkins, Dikkers et Owen 2012), nous sommes libres d'agir selon nos souhaits ou nos envies. Bien que nous ayons le choix de suivre la trame narrative qui a permis notre évasion (ce qui conduit à l'histoire principale du jeu), nous pouvons explorer l'espace du jeu et aller dans la direction que l'on juge appropriée. À la sortie du tunnel par lequel nous nous sommes échappée, nous émergeons dans la lumière aveuglante de la Châtellerie d'Épervine, au sud de la ville de Whiterun. C'est ici que nous avons fait l'expérience du premier paysage du jeu [fig.32].

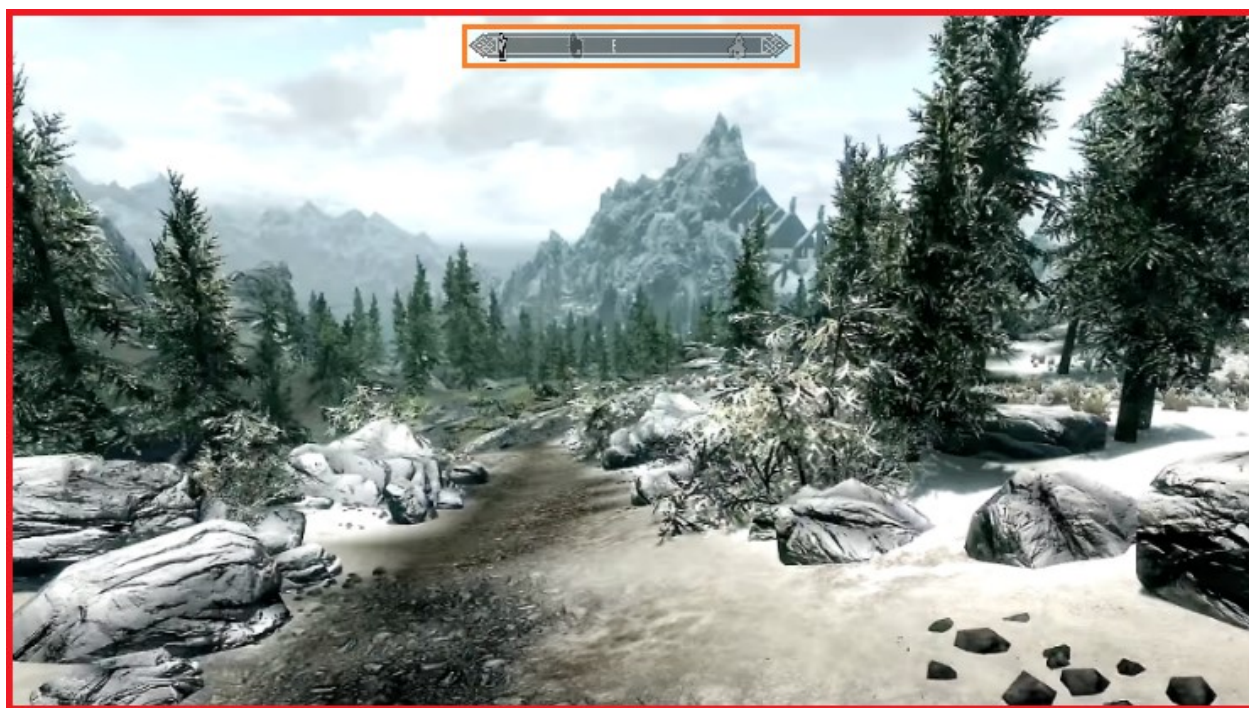


Figure 32 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios 2011.

Dans l'exemple ci-dessus, nous interagissons à travers les yeux de l'avatar que nous incarnons. Nous sommes typiquement dans une vue « à la première personne », car l'ocularisation est interne et primaire (Arsenault et al. 2015). Le jeu implique également des mécanismes de cadrage dynamiques. Cela signifie que nous pouvons regarder partout où nous voulons, grâce aux mouvements de notre souris (ou de notre manette). Ébahie par l'immensité de l'espace, nous nous

arrêtons et prenons quelques minutes pour contempler ce paysage. Aussitôt, l'interface du jeu (les niveaux de vie, d'énergie et de magie) située dans l'espace intangible disparaît pour ne laisser place qu'à l'espace tangible (en rouge), qui occupe l'entièreté de l'écran. Seule la boussole demeure présente (en orange). À titre de comparaison, nous pouvons noter que ce mécanisme se retrouve dans *The Witcher 3 : Wild Hunt* (CD Projekt Red 2015). Chaque fois que le joueur s'immobilise, l'espace intangible disparaît. Selon nous, cela permet de mieux appréhender et apprécier l'espace à parcourir. Nous pouvons nous concentrer sur la manière dont le milieu est construit et aménagé formellement.

Alors que la luminosité tend progressivement à se réduire, nous découvrons un vaste paysage. Les éléments sont très bien ordonnés, selon une perspective linéaire qui régit l'ensemble de l'environnement tangible du jeu. La scène est encadrée par des rangées de pins et des rochers. Des montagnes enneigées au loin et une épaisse brume hivernale permettent de mesurer, avec l'œil, la profondeur de l'espace. L'environnement du jeu prend une place importante dans la composition, du fait de l'angle de perspective, légèrement en surplomb. L'environnement hors-jeu, lui, semble inexistant, réduit à un ciel en mouvement. L'impression d'immensité qui émane de la composition nous bouleverse un moment : nous sommes émerveillée et nous nous sentons bien, presque apaisée par cet espace si attentivement composé. Les paysages, avec leurs hautes montagnes enneigées et leurs vallées boisées, créent une esthétique hivernale unique. Le sol nu et gelé cède la place à des espèces végétales plus résistantes à l'hiver, tel que des bouleaux à écorce blanche, des pins et des sapins. La couleur terne des fougères brunes et des arbustes contraste étrangement avec celle des arbres, d'un vert intense et brillant. Par sa large variété de plantes, *Skyrim* donne de la profondeur et de la diversité au milieu à explorer. Selon Dwiar (2017), l'atmosphère hivernale de ce paysage crée une forte impression et participe à immerger le joueur dans le monde du jeu :

The impact of *Skyrim*'s winter landscape hits twice in the early moments of the game. As the screen fades from black, the landscape shows us that the season is winter, encasing us in pine trees, winter mist, and snow, providing a glimpse of the landscape's aesthetic. After escaping the chaos of the introduction (...) we emerge from the caves and are greeted with a beautiful, expansive view of *Skyrim*. This is the moment that the landscape tells us, with no subtlety, that winter is not only the season but the *whole setting*. Winter is infused into the very land, featuring meaning, symbolism and design that transcends a wintry aesthetic. This is what plays a big part in our eventual feeling of total immersion, becoming as much a part of the landscape as the mountains, snow, plants, trees and forests (Dwiar 2017).

Mais pour qu'il y ait paysage, il faut aussi une relation. Les techniques utilisées dans *Skyrim* pour fournir un point de départ propre à l'exploration ont reçu un grand nombre de commentaires positifs de la part des critiques (Simkins et al. 2012 ; Willems 2013, Dwiar 2017). Les arbres et la rivière sont notamment des agents importants dans cette situation. Ce sont des points focaux qui permettent de structurer l'espace et d'orienter le joueur. Ils encadrent la scène d'une manière esthétique, mais tiennent aussi un rôle « pratique » en définissant un chemin à suivre afin d'avancer dans le jeu [fig.33 ; 34 ; 35 et 36].



Figure 33, 34, 35 et 36 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios 2011.

De même, nous avons croisé un panneau, indiquant la proximité de la ville de Whiterun. Cet objet n'est pas anodin, car derrière et autour de celui-ci, nous pouvons observer trois agents avec lesquels on peut avoir une interaction (en rose). Il y a d'abord un bosquet de fleurs bleues et orange, qui peuvent être cueillies, et un papillon, qui peut être attrapé. Parce que ces éléments sont positionnés autour de ce panneau, le joueur est amené à porter une attention accrue à ce celui-ci et à éventuellement prendre une décision quant au chemin à suivre [fig.37].

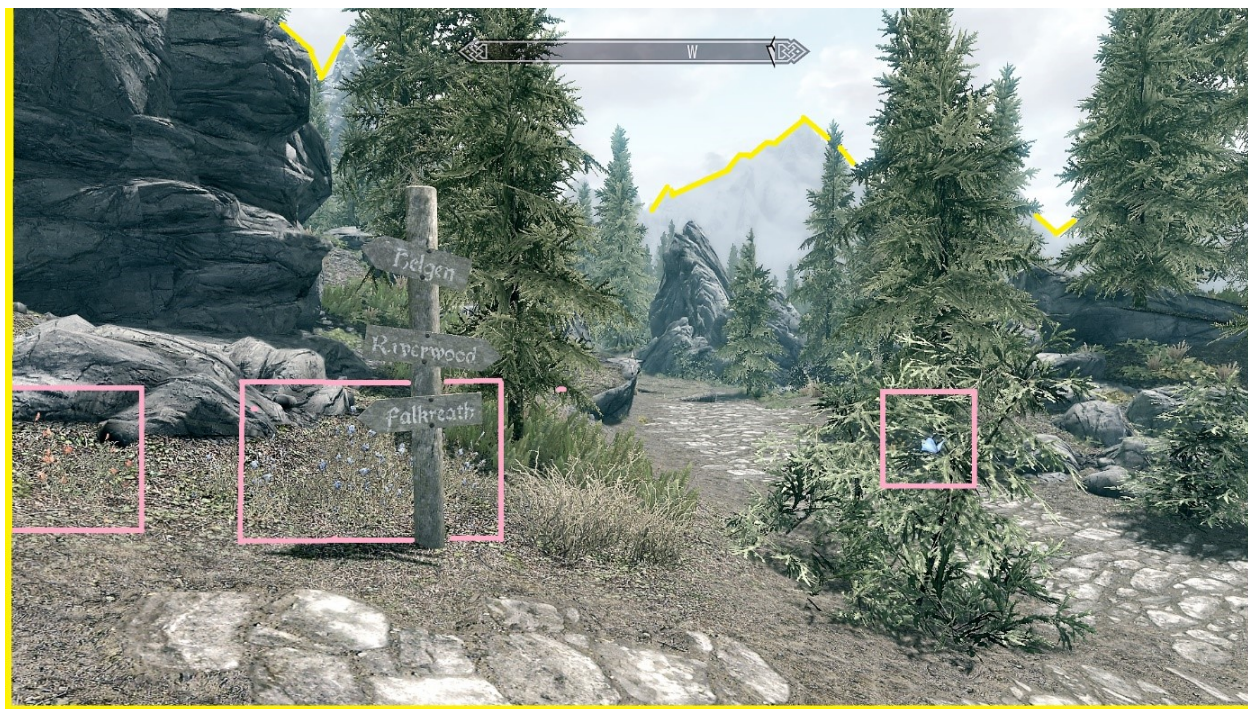


Figure 37 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios 2011.

Ces éléments formels permettent notamment d'osciller entre deux « manières de faire » que nous appellerons la contemplation *statique* et la contemplation *dynamique*. Nous pouvons définir la contemplation *statique* comme le moment durant lequel la vision sépare un sujet de l'objet regardé. Au contraire, la contemplation *dynamique*, introduit l'idée d'interaction. Le joueur peut se déplacer (par le biais de la manette ou du nexus clavier/souris) autour d'un objet et porter une attention accrue à sa texture, sa volumétrie ou la place qu'il occupe dans l'espace du jeu. Dans *Skyrim*, la qualité des paysages permet de lier les deux états dans une expérience cohérente. Ces deux manières de faire se retrouvent souvent dans une tension dialectique et dynamique. *Skyrim* active cette tension à travers le lien de l'intentionnalité et de l'action du joueur, dans lequel le paysage n'est pas seulement une image fixe, mais aussi une expérience mobile et praticable. Ainsi, la première expérience paysagère du jeu permet de nourrir le contact joueur/milieu en s'engageant physiquement et imaginativement avec le monde. Aussi, et contrairement aux formes traditionnelles de représentation du paysage qui offrent la vision objective d'une perspective unique, les jeux vidéo offrent des expériences personnelles et dynamiques. Les joueurs sont présents dans un milieu et peuvent agir sur celui-ci.

3.1.3 L'influence culturelle et esthétique

En tant que construction culturelle, le paysage vidéoludique de *Skyrim* est le miroir de l'imaginaire et des préoccupations de ses concepteurs. Selon Majewski (2005 : 3-4), la réinterprétation d'un patrimoine culturel reconnaissable permet d'améliorer la crédibilité de ce jeu. Effectivement, la géographie fictive de *Skyrim* tend à imiter les paysages spectaculaires des pays scandinaves avec une topographie commune qui comprend des montagnes, des vallées, des forêts, des lacs et des rivières. Bien que la province du jeu ne corresponde pas à un emplacement réel³⁷, elle est facilement identifiable aux paysages nord-européens. Le milieu possède des caractéristiques qui sont reconnaissables aux expériences des joueurs dans le monde réel : les montagnes sont convaincantes, les forêts sont denses et les champs s'étalent à perte de vue. *Skyrim* est *crédible*, car on retrouve des éléments dans la conception du paysage qui figureraient dans notre propre milieu³⁸. Par exemple, les régions boisées du jeu rappellent les forêts typiques d'Europe, avec un mélange de différents conifères (pin, épicéa, sapin, etc.). Cette précision de la flore a fait l'effet d'une rencontre très agréable entre le monde fictif et le monde réel. En montant des plantes que nous connaissons et reconnaissons, les paysages de *Skyrim* ne nous ont pas seulement impressionnée sur le plan esthétique, ils donnent au jeu une allure plausible et naturaliste³⁹. Même si nous savons que la province de *Skyrim* est un milieu fictif, ses similitudes avec des paysages que l'on connaît (et reconnaît) ont créé un lien d'appartenance très fort et nous ont donné envie de poursuivre notre exploration.

Pour Johnson (2013 : 41-59), les joueurs sont conscients des influences européennes de *Skyrim*, et sont intéressés à explorer cet aspect du jeu. Cependant, il explique que le jeu comporte aussi une importante part de fantastique. Les créatures surnaturelles (dragons, morts-vivants, sorciers, etc.) et les lieux dédiés à la pratique de la magie (l'académie de magie de Winterhold) en sont des exemples. Cet avis est notamment partagé par Majewski (2015), pour qui le jeu ne repose pas sur une précision culturelle stricte. Cooper (2016) va un peu plus loin en affirmant que *Skyrim*

³⁷ En comparaison, d'autres jeux vidéo ont été créés dans le but d'être des copies de lieux réels, comme *Assassin's Creed : Unity* (Ubisoft 2014), qui propose une reconstitution de Paris durant la Révolution Française. Voir Joliveau (2012) au sujet des jeux vidéo qui se veulent être des répliques de « lieux réels ».

³⁸ À savoir, la campagne française et ses forêts cloisonnées autour de hautes montagnes.

³⁹ À ce propos, Dwiars souligne que la précision de la faune et de la flore dans *The Witcher 3* (2015), représente un bon moyen d'allier ensemble le sentiment d'être présent dans un monde fictionnel, tout en renvoyant au monde réel : « By using plants we know and recognise, *The Witcher 3* helps us relate. And even though we know it is a fictional place, seeing similarities to our own world and identifying features from our landscapes makes the connection to this kind of virtual place a curiously strong one » (Dwiars 2017).

représente un univers médiéval qui trouve son inspiration dans l'Europe médiévale, en particulier auprès de l'histoire et de la littérature scandinave. D'ailleurs, Cooper relève que dans une courte interview intitulée « The Art of Skyrim » (2011), le directeur artistique du jeu, Matt Carofano, possède divers livres sur les Vikings dans l'arrière-plan du studio. Néanmoins, il précise que les Nordiques (les habitants originaires de *Skyrim*) ne devraient pas être comparés aux Vikings du monde réel, car la ressemblance est superficielle. En effet, les Nordiques ont leur propre histoire et leur propre culture, en lien avec l'histoire fictive du jeu vidéo.

Ainsi, la période médiévale semble être une source d'inspiration importante dans *Skyrim*. Mais « c'est moins en tant que période historique qu'en tant que réservoir d'un imaginaire fantastique » (Barnabé et Dozo 2014). Pour Barnabé et Dozo, l'influence du Moyen Âge remonte aux débuts de l'histoire des jeux vidéo : « les jeux d'aventure textuels, par exemple, à la suite de l'œuvre initiatrice *Adventure* (1977), prenaient généralement place dans un univers médiéval fantastique largement inspiré de la licence Donjons et Dragons ». Le cadre thématique est ensuite devenu une « tendance », qui s'est maintenue tout au long de l'évolution du médium, « comme en témoigne le nombre de jeux de rôle ou de jeux massivement multi-joueurs qui, aujourd'hui encore, prennent place dans ce type d'univers » (Barnabé et Dozo 2014).

Selon Cooper (2016), la période médiévale est un concept temporel, topographique et idéologique dans les jeux vidéo. Loin de s'inspirer de conditions historiques, *Skyrim* s'inscrit dans un univers « médiéval fantastique » qui se caractérise par un fort ancrage littéraire. En effet, les œuvres fondatrices de l'imaginaire « médiéval-fantastique » sont également les sources — directes ou indirectes — de nombreux jeux. C'est le cas des légendes arthuriennes ou des œuvres de J.R.R. Tolkien (Johnson 2013 ; Cooper 2016). D'après Cooper, les paysages de *Skyrim* sont un bricolage culturel de notre nostalgie médiévale. Ils s'inscrivent dans l'histoire et la culture du monde et de l'idéologie moderne.

En jouant, consciemment et inconsciemment avec les conceptions populaires du Moyen Âge et les tropes de la fantaisie médiévale, les paysages participent à la réécriture perpétuelle de l'histoire, affirmant souvent les perceptions traditionnelles de la culture occidentale. Nous avons vu que le paysage vidéoludique est toujours lié aux schèmes perceptifs du joueur mobilisé dans le jeu, qui est dépendant des codes culturels ou de la société auquel il appartient et desquels il se revendique. En ce sens, le paysage est toujours à la fois individuel et collectif. Le joueur sélectionne certains éléments dans l'espace pour les assembler en un tout qui forme *son* paysage. Mais un autre

joueur peut sélectionner d'autres éléments et former un paysage différent. Et ainsi de suite. Le paysage de *Skyrim* est donc une construction historique et culturelle, individuelle, mais aussi collective. Chaque développeur sélectionne des portions de sa mémoire ou de son existence pour les valoriser, les nommer, les décrire, les représenter en tant que paysages. Ensuite, les joueurs peuvent se les approprier et les ajuster selon des situations qui leur sont propres.

Nous sommes parties de l'idée que le paysage vidéoludique, par le biais de ses codes, de ses règles et de ses conventions, crée les conditions d'un dialogue entre le joueur et le jeu. C'est ainsi que la culture devient un instrument d'investigation des paysages. Elle garantit et légitime le processus de la connaissance comme une manière de les atteindre. De fait, analyser et interpréter ne signifie pas seulement révéler le « paysage en soi », mais également prendre conscience de son processus de signification et d'élaboration en tant qu'objet d'investigation et objet d'étude. C'est parce que le joueur (ou le personnage incarné) est présent dans l'espace du jeu, que se créent des relations réciproques. Cela donne à voir un monde nouveau. Comme l'a souligné Berque (1984), le paysage, en tant qu'empreinte et matrice, constitue notre humanité et la trace de notre présence dans l'espace.

3.1.4 Un paysage réceptif. Vers des paysages régis par une intelligence artificielle ?

Nous voulons insister sur l'importance de la mémoire paysagère qui guide et accompagne le joueur pour souligner la diversité de perception d'un joueur à l'autre. D'une manière générale, si nous acceptons l'idée que les compagnies de productions de jeux vidéo sont le fruit d'individus réflexifs, qui apprécient, codifient et qualifient les paysages, il faudrait de même demeurer critique face aux normes héritées et aux paysages traditionnels. Les paysages vidéoludiques laissent aujourd'hui place à l'imprévu, ce qui permet justement de faire évoluer cette forme et d'ouvrir des portes pour mieux comprendre les paysages de demain. En ce sens, le binôme « empreinte/matrice » est intéressant dans la mesure où les deux concepts ne se confondent pas. Ils permettent d'inventer, de proposer de nouvelles interprétations paysagères et de laisser place aux décalages. Un des enjeux réside alors dans l'analyse de « situations » (Stock et Lussault 2009) qui amènent à cette mise en commun et à des « arts de faire » dans les œuvres vidéoludiques. C'est ce que nous allons tenter de montrer en présentant successivement le rôle des bruits, puis de l'intelligence artificielle.

Augoyard est le premier sociologue à avoir réfléchi à l'existence des « paysages sonores ». Selon lui, « le paysage sonore désigne précisément ce qui dans l'environnement sonore est perceptible comme unité esthétique » (1995 : 336). De son côté, Sansot note que le paysage sonore est soumis à des variations continues : « le visuel comporte malgré d'inévitables modifications un principe de permanence, le sonore nous installe dans la mouvance et les variations » (1983 : 83). Effets sonores et images s'associent pour constituer un espace en paysage. De cette façon, certains paysages « banals » sont devenus plaisants du fait de leur caractère paisible, calme et reposant.

Les paysages dans *Skyrim* ne sont pas seulement des endroits qui offrent une atmosphère hivernale nord-européenne attrayante. Ce sont aussi des espaces où l'on peut entendre des sons et où l'on produit soi-même des bruits. En retour, des choses se produisent et participent à notre expérience du paysage. En outre, cette dynamique doit être pensée selon un mode de transformation qui interviendrait en une situation donnée dans laquelle notre expérience des paysages s'est éveillée de manière consciente, telle une réalité vécue et appréhendée de manière sensible.

Skyrim est un monde immense qu'il est possible de parcourir de différentes manières. La marche est idéale au début du jeu, mais le cheval représente un moyen de transport plus adapté pour l'exploration [fig.38].



Figure 38 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios 2011.

Lorsqu'il est monté, un cheval peut trotter ou galoper. L'ocularisation devient automatiquement externe et connectée aux mouvements de l'animal, selon un point de vue à la troisième personne. Les mécanismes d'encadrement s'adaptent également à la position de ce dernier, légèrement en hauteur. C'est ainsi que nous avons voyagé le long des routes de la province, parfois sans but, pour le simple plaisir de cavalier. On peut ajouter que nous avons adopté cette manière de faire, car l'on s'y sentait bien et qu'elle faisait appel à notre attachement au monde réel.

Ce moyen de transport se prête bien à l'expérience paysagère. Le clapotis des sabots sur le pavé, le craquement de la neige sous le poids du cheval, son hennissement et le sifflement du vent dans les arbres sont des effets sonores qui ont fait appel à nos sens. Presque imperceptibles, ces petits bruits sont constamment présents et ont bercé nos oreilles de manière agréable tout le long de nos promenades au cœur de la nature. Alors que le jour, le chant des oiseaux se fait entendre, la nuit laisse place au silence, dérangé parfois par le cri d'un animal. Comme nous l'avions supposé, les considérations visuelles n'interviennent que de manière secondaire.

Le sentiment que le milieu est expressif, vivant et animé est un argument de vente majeur de la franchise (Cooper 2016). En effet, *Skyrim* donne une forte impression que le monde réagit dynamiquement aux actions du joueur. Plus encore, la présence des PNJ (Personnages Non-Joueurs, incluant les humains, les animaux et autres créatures fantastiques) donne le sentiment de n'être pas seul dans le jeu, mais acteur dans un milieu qui réagit à son tour à notre présence. Par exemple, on peut trouver des animaux domestiques dans les villages et les villes (poules, chiens, vaches, chèvres, chevaux), mais aussi des animaux sauvages qui peuvent être hostiles (ours, loups, etc.) ou non hostiles (chauves-souris, biche, lapin, renard, etc.).

La campagne de marketing de *Skyrim* s'est d'ailleurs concentrée sur la promotion de sa technologie améliorée : le Radiant AI (Bertz 2011). Cette technologie permet de créer des PNJ qui fonctionnent de manière dite « intelligente », en adoptant des comportements complexes et ciblés. Par exemple, au lieu d'un loup qui resterait au même endroit toute la journée, le Radiant AI lui permet d'adopter des comportements plus actifs. Il peut chasser des cerfs durant la matinée, rester en meute l'après-midi ou encore roder seul autour des sentiers durant la nuit. Ainsi, le milieu lui-même semble fonctionner sans l'intervention directe du joueur, créant un monde plus réaliste et immersif. Le marketing entourant le développement de nouvelles technologies, ainsi que la publicité faite autour de la qualité de l'environnement montrent bien que ces éléments sont importants pour les joueurs (Bedford 2012).

Prenons une situation donnée. Au cours d'une promenade à cheval, nous étions attentive aux sons qui berçaient notre rythme, sans nécessairement être dans la contemplation paysagère. Tout à coup, un renard a traversé la route. Pour ne pas l'effrayer, nous avons ralenti notre cheval et nous nous sommes attendrie de sa présence. Cet animal nous a notamment fait prendre conscience de notre attachement pour le milieu et les paysages de *Skyrim*. Une seconde plus tard, le renard s'est fait transpercer par une flèche et s'est étalé sur le sol, la gueule et les yeux ouverts (en rose). En essayant de comprendre ce qui s'était passé, nous sommes descendue de notre cheval et nous avons aperçu un chasseur avec son chien, au loin, avec un arc dans le dos (en rose). Le chasseur venait de tuer le renard et briser notre expérience paysagère. Avec ce type de situation, on assiste à une recomposition des valeurs assignées au milieu qui change radicalement la manière dont on appréhende les paysages. Nous supposons en introduction que notre capacité à éprouver le paysage était susceptible d'être révélée à la suite d'un événement venant en perturber le cours d'une situation. Cette expérience s'est traduite par une émergence de la conscience paysagère. Elle s'est réveillée parce que quelque chose s'était brisé [fig.39].

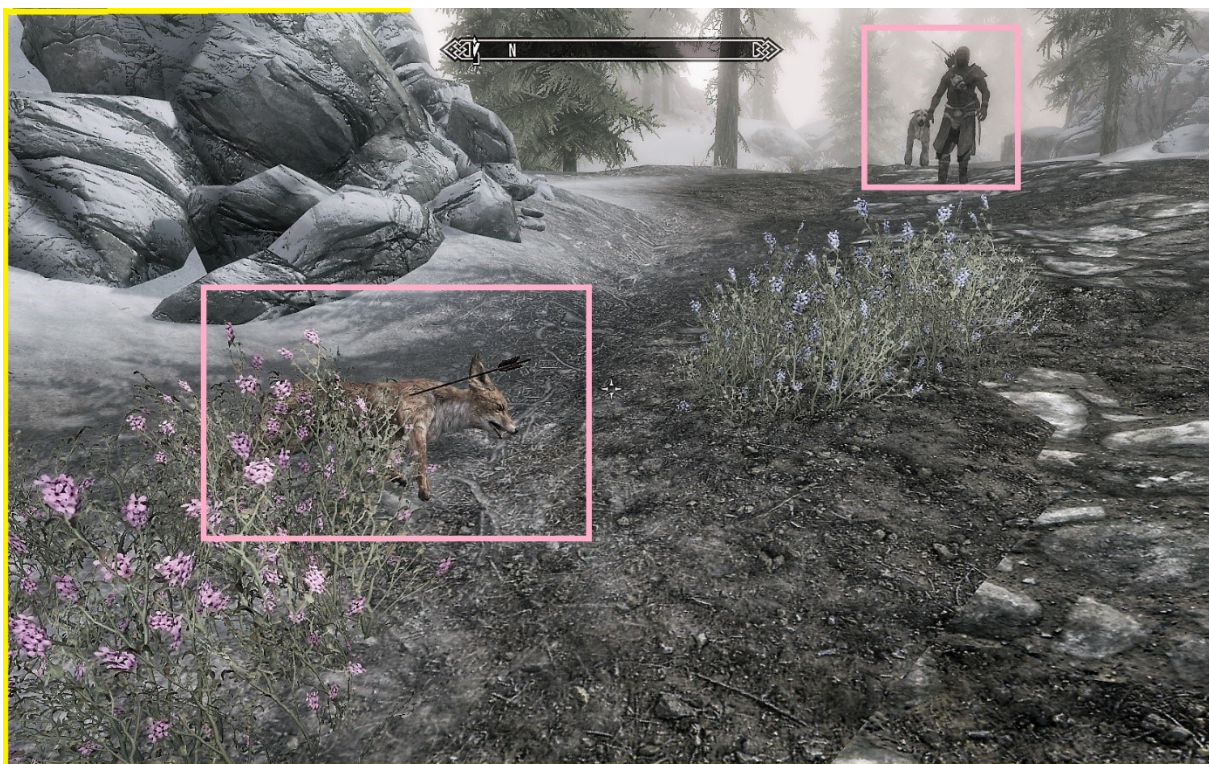


Figure 39 : *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios 2011.

À travers cet événement inattendu transparait la nature de la relation que l'on porte au milieu, l'environnement tangible du jeu (en jaune). Les paysages vidéoludiques sont bien plus qu'une « dimension visuelle » ou un ensemble d'objets disposés objectivement dans l'espace. Ils nous touchent. Ils « parlent » d'attachement, de découvertes, de pauses et de mouvements. Ils animent l'espace et produisent des effets. Selon Stock, « faire avec » serait la cause et la conséquence de nos actions (2004, 2012). Ainsi, « faire avec » implique de participer à un processus continu d'engendrement de formes dont les activités sont liées à notre manière d'être, à nos flux de perceptions comme aux flux de matières relatifs à un milieu. Selon Stock et Lussault (2009), c'est le processus d'une situation qui institue un « arrangement spatial » en lien avec la pratique :

C'est une collection spatialisée, circonstancielle et labile d'objets, de choses, de personnes, d'idées et de langage qu'un acteur configure dans une situation donnée. Par conséquent, l'espace est fondamentalement modifié par les événements traités. Il change continuellement : après la pratique, il constitue une nouvelle qualité de l'espace bien qu'il ne soit pas complètement différent jusqu'à sa réactivation et son intégration dans une nouvelle activité. La forme matérielle préexistante à la pratique — la « géographie » des objets écrits qui entrent en jeu dans des configurations telles que le milieu biophysique, les objets, les objets architecturaux, etc. — constitue une ressource pour la pratique (Stock et Lussault 2009).

Voilà pourquoi il faudrait relever comment chaque « processus » dans une situation est vécu par les joueurs et intégré dans l'arrangement spatial du jeu vidéo. Chaque processus pourrait ainsi constituer un potentiel à l'expérience paysagère vidéoludique, qui préexiste et est configurée ou recherchée par les joueurs. Focaliser sur ces « arrangements spatiaux » permet, toujours d'après Stock et Lussault (2009), de reconnaître l'avantage comparatif de la pragmatique de l'espace sur les approches pragmatistes traditionnelles, car la forme spatiale existe avant, pendant et après que la pratique l'a configurée spécifiquement.

C'est en ces termes que se pose dorénavant la question de la géographicité des joueurs et des joueuses dans les jeux vidéo. Les qualités changeantes au cours du temps requièrent de prendre une distance critique par rapport aux manières habituelles de faire/penser/écrire la géographie. Deux espaces dans le jeu peuvent sembler similaires visuellement parlant, mais peuvent être vécus différemment, en fonction des situations et de la manière dont les joueurs sont mis à l'épreuve dans le jeu, ou le mettent à l'épreuve.

Il est ainsi possible d'apprendre des choses en s'engageant avec le paysage de *Skyrim*. D'abord, que l'environnement peut être utilisé pour la formation et la discussion, en répondant aux questions sur les raisons pour lesquelles les choses apparaissent et comment le paysage influence

le mouvement, la pratique et la sensibilité des joueurs en son sein. À en juger par l'observation d'une même situation reproduite deux fois, il est clair que les PNJ du jeu ont un comportement programmé, bien que certaines apparitions restent aléatoires et ne semblent pas se reproduire d'une situation à une autre. Ensuite, que les joueurs font ainsi corps avec ce qu'ils expérimentent et explorent. Par leur interactivité, les jeux vidéo donnent aux joueurs un sentiment de pouvoir et de contrôle sur la forme spatiale du paysage (en cueillant des fleurs, par exemple). Mais ils sont aussi soumis aux données aléatoires du jeu, qui font de chaque situation une expérience paysagère unique.

3.2 La montée en rappel : le paysage de montagne de *The Long Dark*

Développé par le studio Hinterland, *The Long Dark* est un jeu vidéo en 3D temps réel qui propose une expérience « à la première personne », c'est-à-dire selon une ocularisation interne et primaire. Le joueur incarne un pilote de brousse qui s'est écrasé dans les forêts sauvages du nord du Canada, suite à une catastrophe géomagnétique. Le jeu se déroule dans un univers constitué de huit régions (Mystery Lake, Coastal Highway, Pleasant Valley, Desolation Point, Timberwolf Mountain, Forlorn Muskeg, Broken Railroad et Mountain Town) et de six zones de transition. *The Long Dark* propose une expérience d'exploration qui laisse au joueur la liberté d'aller où il veut et d'améliorer les compétences du personnage qu'il contrôle au fur et à mesure de sa progression. Aux prises avec l'hiver et perdu au milieu d'une nature hostile, le but est de rester en vie le plus longtemps possible et de chercher à utiliser toutes les ressources qui pourront être trouvées, comme de l'eau, de la nourriture et du bois pour le feu, du matériel médical, des outils, parmi lesquels des armes, des haches et des couteaux, ainsi que d'autres objets divers comme des vêtements. Nous pouvons aussi rencontrer des animaux sauvages, comme des cerfs, des loups et des lapins, qui peuvent être tués pour leur viande. Tous les outils et les objets (incluant les vêtements) s'usent avec le temps, forçant le joueur à prendre des décisions réfléchies par rapport à leur condition et au besoin éventuel de les réparer. Dans l'optique d'une simulation de survie, le jeu prend en compte la température corporelle, les apports caloriques, la faim, la soif et la fatigue, ainsi que d'autres facteurs environnementaux qui ont un impact sur la manière dont le joueur pratique ensuite le territoire dans les différentes régions. Il simule également la température et la fraîcheur du vent, les deux étant aléatoires durant la partie, encourageant le joueur à être attentif à la météo afin

d'éviter de mourir de froid. Nous pouvons nous blesser, tomber malades ou subir des intoxications alimentaires. Enfin, *The Long Dark* utilise un « système de mort permanente ». Cela signifie que lorsque le joueur meurt, son fichier de sauvegarde se supprime, l'obligeant à recommencer une nouvelle partie depuis le début.

3.2.1 L'espace dans le jeu comme épreuve et ressource pour l'action

Dans un article qui traite de la représentation de la rareté dans les mondes virtuels, Robert Baumgarten (2015) explique que les jeux vidéo se sont beaucoup inspirés du concept de « rareté » ces dernières années, en particulier ceux dont le but est la survie. Il rappelle qu'en tant que structure numérique, les jeux vidéo sont avant tout conçus en termes arithmétiques, peu importe ce qui apparaît à l'écran. Heureusement, le modèle ludique se combine très bien avec cette caractéristique et peut se baser sur des règles strictes afin de définir des conditions de victoire ou de défaite. Dans *The Long Dark*, les conditions de victoire (« survivre le plus longtemps possible ») transforment la somme totale des ressources présentes dans l'espace du jeu en des « défis interactifs ». Ces ressources peuvent se collecter (dans l'inventaire du jeu), se perdre (pourrir, dans le cas de la nourriture ou se briser, dans le cas d'outils) et doivent nécessairement faire l'objet d'une organisation. Ainsi, chaque situation rencontrée met les joueurs « au défi » de l'espace du jeu, en mobilisant des compétences perceptives (être capable de trouver ces ressources) et cognitives (les utiliser avec précaution). Voilà pourquoi *The Long Dark* fait de ces rares ressources « des problèmes à résoudre ». Dans cette perspective d'une quantité limitée de ressources, chaque situation se conçoit comme une épreuve que le joueur doit être en mesure de passer s'il veut survivre et continuer à jouer.

Pour Stock et Lussault (2009), le fait de pratiquer l'espace ne se déroule jamais sans heurt, car le fait de « faire avec » engage une action qui peut parfois échouer. Un bon exemple d'une manière de « faire avec » dans *The Long Dark* peut être expliqué avec un des « agents du jeu » (Arsenault et al. 2015) : les cordes d'escalade. Nous en avons découvert une alors que nous étions en quête de ressources pour survivre. La corde (en rose) permet au joueur qui est dans l'environnement du jeu (en jaune) de monter ou de descendre des falaises inaccessibles, car situées dans un environnement hors-jeu (en bleu) [fig. 40].

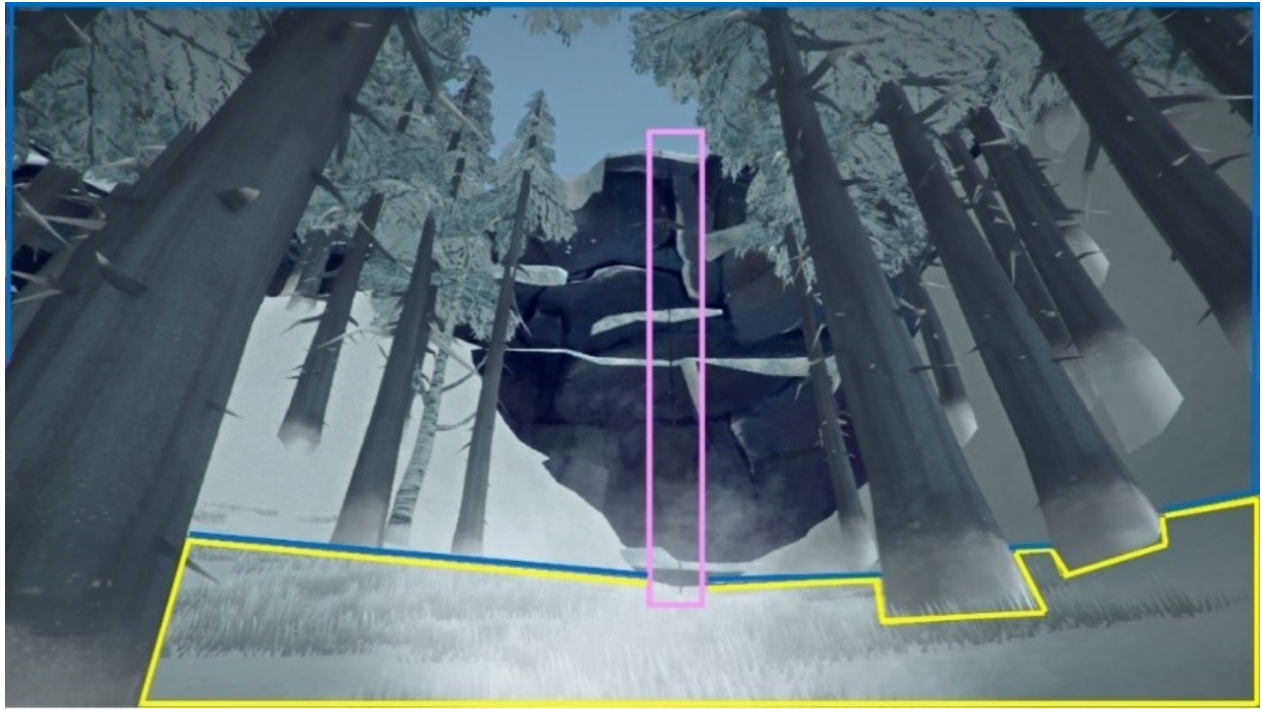


Figure 40 : *The Long Dark*, Hinterland 2014.

Nous pouvons trouver ce type de falaises dans cinq régions différentes : Costal Highway, Desolation Point, Mystery Lake, Pleasant Valley et Timberwolf Mountain. Parfois, une corde est déjà en place sur une surface rocheuse. Dans ce premier cas, le joueur peut l'utiliser autant de fois qu'il le souhaite ; la corde ne bougera pas. Dans un second cas, le joueur doit avoir une corde en sa possession (dans son inventaire) s'il veut accéder à certaines hauteurs données du jeu. Les cordes sont donc dans le jeu « des agents », pouvant être trouvées ou déplacées. Dans la situation que nous allons présenter, la corde d'escalade était déjà présente à notre arrivée. Le site, lui, se situe contre une paroi rocheuse enclavant l'ensemble du lac gelé de la région de Mystery Lake.

3.2.2 De la perspective de « faire avec » à l'appréciation paysagère

Le nœud de la proposition de Mathis Stock (2012) consiste à dire qu'au lieu d'être dans l'espace, il faudrait plutôt parler de « faire avec » l'espace. Il trouve trois raisons à cela que nous pouvons mettre en parallèle avec cette situation particulière. D'abord, l'expression typiquement française « il faut faire avec » est intéressante, car elle indique que nous sommes face à un problème, qu'on le veuille ou non. En effet, la corde d'escalade est déjà en place dans l'espace de jeu. En la découvrant contre la paroi, nous savons que nous devons nous mettre à l'épreuve en

l'utilisant. Ensuite, « faire avec » signifie que les dimensions spatiales du jeu ne sont pas quelque chose d'extérieur, mais « font partie » de la pratique. Ainsi, nous avons rapidement intégré l'idée que nous pouvons atteindre le sommet de la montagne, mais que l'action pour y parvenir est un cas de « mise à l'épreuve ». Nous comprenons que cela peut représenter un danger. Enfin, pour Stock, le concept d'espace se trouve incorporé partout : dans les règles, dans le corps du personnage que nous incarnons, dans l'espace, bref, dans l'ensemble du jeu. C'est ici que la qualité de la mise à l'épreuve intervient dans le « projet » d'utiliser cette corde d'escalade. Elle doit être originale et doit participer à agrémenter notre expérience de jeu.

Or, mobiliser l'agent « corde » demande un certain savoir-faire, car la montée en rappel est une activité qui demande une bonne connaissance du jeu. En grim pant, l'énergie et l'endurance (qui apparaissent en rouge sous forme d'icône dans l'espace intangible lorsqu'ils atteignent un niveau critique) déclinent drastiquement. Deux facteurs peuvent altérer notre endurance, qui affecteront notre ascension : notre taux de fatigue et le poids de notre sac. Si le joueur décide d'utiliser cette corde sans être suffisamment reposé, les icônes de l'œil (pour la fatigue) et de l'enclume (pour le poids du sac) vont apparaître dans l'espace intangible et passer du blanc au rouge. Lorsque notre endurance atteint le niveau critique zéro, notre vitesse d'escalade baisse considérablement. De plus lors de l'ascension, les mécanismes d'encadrement du jeu deviennent autoritaires, c'est-à-dire que le jeu prend le contrôle du cadre et le fait balancer de gauche à droite afin de simuler l'effet d'exténuation et de vertige.

Dans un premier temps, nous avons échoué et nous sommes tombée. Les mécanismes d'encadrement ont pris le contrôle et nous forcent à regarder en direction du ciel, comme si nous étions allongés sur le dos. Impuissante, nous ne pouvons que contempler l'environnement hors-jeu (en bleu) qui s'est brutalement assombri [fig. 41]. Dans l'espace intangible, on peut voir que la barre de condition générale (en bas à gauche) est presque à zéro. Au centre, le thermomètre indique que nous sommes en condition d'hypothermie et l'œil que nous sommes épuisés. Quant aux autres informations à droite, elles montrent que nous nous sommes foulé les chevilles, que nous nous sommes égratigné la peau et que nous avons déchiré nos vêtements. Nous avons succombé, peu après, à nos blessures.



Figure 41 : *The Long Dark*, Hinterland 2014.

Dans une seconde tentative, nous sommes parvenue à escalader la falaise de Mystery Lake. Le point de vue qui en résulte est à la hauteur des efforts endurés. En arrivant au sommet, l'expérience paysagère est saisissante. Une épaisse forêt entoure la scène et concentre notre attention sur l'élément principal de ce paysage montagneux : le lac gelé. La diagonale formée par la succession de montagnes crée une ligne de fuite claire, qui nous conduit à déplacer le cadre du jeu à l'horizon. À mesure que le soleil se lève, l'effet de profondeur s'accroît par une alternance de différents coloris : blanc-bleu au niveau de la forêt et brun-ocre au niveau de la chaîne de montagnes. On distingue trois plans : la corde occupe le premier et la forêt et le lac se situent au second plan (c'est l'espace tangible) et l'arrière-plan met en avant une chaîne de montagnes, telle une image statique et inaccessible (c'est l'espace négatif) [fig. 42].

La lumière est concentrée dans le ciel, là où le soleil se lève, caché par les montagnes et d'épais nuages. Déchirant le ciel gris, l'éclaircie matinale vient illuminer le flanc des montagnes et se réfléchir dans la surface immobile du lac. L'étrange luminosité dorée de ce ciel colore la lande d'un camaïeu de rouge ocre et donne des reflets presque métalliques aux rochers, tandis que l'étendue d'eau prend l'éclat froid d'un miroir. Nous nous sentons absorbée par l'intensité du ciel, étonnée par autant de couleurs. Le contraste entre le premier plan (à l'ombre) et l'arrière-plan

(nimbé de lumière) compose une atmosphère quasi fantastique. Outre l'effet de perspective, on peut remarquer que la subtilité des coloris contribue à créer un effet de calme, de sérénité et de poésie.



Figure 42 : *The long Dark*, Hinterland 2014.

L'enjeu est maintenant de comprendre pourquoi cet espace peut s'appréhender comme un paysage. D'abord, nous sommes partie de l'idée que le paysage se révèle au joueur, car il se trouve dans une situation que nous nommerons « effort-réconfort ». Nous pensons que l'épreuve de l'ascension prédispose à vivre une expérience paysagère. Plus qu'une simple représentation ou un décor, le paysage doit être en mesure de mettre en relation le joueur avec l'espace du jeu. Ainsi, nous considérons que c'est cette attitude de réussite (le fait d'être parvenue à gravir la falaise), qui incite le joueur à se placer dans l'espace pour adopter une position particulière : celle de la contemplation. Ensuite, une fois l'épreuve de l'ascension passée, le joueur reprend automatiquement le contrôle des mécanismes d'encadrement, qui sont connectés aux mouvements du personnage que nous incarnons. Ce changement fait en sorte que nous profitons de cet instant pour regarder autour de nous. C'est la capacité à accueillir ce qui nous est proposé et notre manière de nous rendre disponible à ce qui nous est offert après l'ascension qui influence notre expérience

paysagère. En outre, le cadre du Game FAVR nous permet de décrire la relation entre l'espace du jeu, les pratiques qui en découlent et leurs incidences sur nos émotions. Cet exemple a notamment permis de montrer que les mécanismes d'encadrement ont un impact direct sur la perception et l'interaction des joueurs avec les paysages du jeu.

3.2.3 Une attitude culturelle et datée

Augustin Berque rappelle que notre sensibilité paysagère envers les montagnes est le fruit d'une construction culturelle datée. Dans *Les raisons du paysage* (1995 : 6), Berque explique que la première expérience paysagère dont nous ayons gardé la trace en Occident est celle de Pétrarque, qui a escaladé le mont Ventoux en France en 1336. En 1492, Antoine de Ville gravit le mont Aiguille dans les Alpes du Dauphiné, ce qui marque la découverte des premiers paysages de haute montagne et les débuts de l'alpinisme. Pour Berque, il s'agit d'une entreprise « préparée minutieusement », accomplie grâce à de « subtils engins » qui a conduit l'explorateur du XVe siècle à rapporter des descriptions tant objectives que subjectives de ses voyages. Or, au XVe siècle, la société perçoit la montagne négativement, notamment au travers de schèmes allégoriques où sa réalité a tendance à disparaître sous d'anciennes légendes⁴⁰. Sa réputation désastreuse s'est maintenue jusqu'au XVIIIe siècle. La réelle origine de l'engouement européen pour la montagne vient du début du courant romantique et du succès des publications qui chantent les particularités des Alpes⁴¹. Ainsi, c'est le romantisme qui a marqué notre goût pour le mélange d'horreur et de plaisir que procure le spectacle de la nature alpestre. Selon Debarbieux, les montagnes sont :

une représentation relativement partagée par convention implicite au sein d'une communauté scientifique (...). Elles sont souvent ancrées très profondément dans les diverses cultures et les cultures spécialisées, dans la culture scientifique comme dans la culture technique, rarement perçues comme des constructions culturelles et pourtant éminemment historiques, contextuelles et analysables en tant que telles (Debarbieux 2001 : 11-14).

Pour ce géographe, il existe de nombreuses représentations de la montagne, comme des représentations touristiques, populaires, qui ont aussi participé à la manière dont on se représente les paysages de montagne. D'après Berque, notre expérience paysagère des montagnes est le fruit

⁴⁰ Philippe Joutard, dans *L'invention du Mont Blanc* (1986) a rassemblé un florilège de témoignages à cet égard.

⁴¹ Les deux plus célèbres sont le poème d'Albrecht Haller, *Die Alpen* (1828) et le roman de Jean-Jacques Rousseau, *Julie ou la Nouvelle Héloïse*, qui par son immense succès va consacrer l'avènement de la montagne dans les sensibilités européennes (Berque 1995 : 120).

d'une élaboration culturelle. Nous avons appris et avons cultivé ce genre, si bien qu'on le reconnaît quand on le rencontre ou le pratique, même à l'échelle de l'espace du jeu⁴². Voilà aussi pourquoi ce paysage vidéoludique n'est ni un ensemble d'objets disposés dans l'espace, ni une simple représentation subjective. C'est une « trajection » (une liaison sujet/objet) qui fonctionne à la fois comme « empreinte » (exprimant certaines façons de voir et de faire) et comme « matrice » (informant des expressions ultérieures) (Berque 1987 : 241). En d'autres mots, les paysages vidéoludiques sont empreints à la fois de médiance et d'historicité : « ils n'existent pas toujours ni partout — bien qu'il y ait toujours et partout un environnement à voir » (Berque 1994 : 28).

Nous recherchons une qualité paysagère (esthétique, sensible, affective) dans *The Long Dark*, car nous avons envie et désir de paysage au moment où nous arrivons enfin au sommet de la montagne. On retrouve là encore le couple « empreinte-matrice » : nous percevons et apprécions le paysage, car nous l'avons reçu en héritage. C'est cela qui guide ensuite notre manière d'appréhender l'espace dans le jeu. Pour le sociologue Pierre Sansot, il n'existe pas un seul paysage, mais une multitude de paysages en puissance autour d'un lieu et le long d'une déambulation. En réalité, c'est « par notre manière de nous laisser affecter ce jour-là, par notre disponibilité ou notre aimantation singulière que nous sommes en mesure d'élire des paysages » (Sansot 1983 : 64). Conséquemment, nous pensons que si les efforts du joueur pour surmonter une épreuve peuvent modifier sa manière de percevoir le monde qui l'entoure, le monde qui l'entoure est susceptible d'influencer, en retour, sa manière de recevoir ce qui lui est offert. Notre dernière proposition consiste à dire que si le climat intérieur du joueur peut « atmosphériser » ce qu'il rencontre, le climat extérieur du jeu peut aussi « atmosphériser » les paysages. Dans *The Long Dark*, les conditions atmosphériques influencent la progression des joueurs. Nous essayerons maintenant de comprendre en quoi l'heure et le climat ont un impact important sur notre sensibilité. Par leur qualité symbolique, elles contribuent à singulariser l'expérience paysagère de ce jeu vidéo.

⁴² À ce propos, Berque note que : « L'appareil sensoriel, certes, est fondamentalement le même chez tous les êtres humains ; et tous, le fait est prouvé, ont à peu près la même capacité de discrimination des données sensibles de l'environnement. Ce n'est pas à ce niveau, physiologique, que se situe le problème ; c'est à celui de l'interprétation que les diverses cultures font de leur environnement. Or cette interprétation — ce que, par exemple, nous percevons en termes de paysages — est forcément typée, datée, inscrite dans le contexte singulier d'un certain mode de vie, à une certaine époque » (1994 : 17).

3.2.4 Un paysage qui s'efface. Vers des paysages instables ?

Faire l'histoire des paysages vidéoludiques, c'est comprendre les pratiques qui y sont liées, mais aussi être capable d'expliquer les variations de sensibilité qui participent à leur appréciation d'une situation à une autre. Ceux de *The Long Dark* sont un bon exemple, car ils sont empreints d'une impression changeante : ils s'inscrivent dans la relativité du temps et du joueur qui les contemple et les traverse. En effet, dans ce jeu, les paysages apparaissent en fonction de deux facteurs : l'heure de la journée et les variations météorologiques. Ils sont en constante métamorphose et ne cessent d'être en mouvement, de l'aube à la tombée du jour. Chaque moment de la journée apporte ses nuances et ses couleurs. Quant aux changements météorologiques, ils viennent apporter leurs propres caractéristiques. Afin de mieux comprendre la qualité des paysages observés dans *The Long Dark* après « l'épreuve de l'ascension », il convient de prendre en considération ces aléas. Dans l'exemple donné plus haut, la tonalité du ciel contribue à produire un sentiment de bien-être, car le joueur est face à des couleurs vives à la levée du jour. Or, ces couleurs et ces sensations ne sont pas éternelles dans ce jeu vidéo. Elles sont le fruit d'une alliance d'éléments fortuits et temporaires.

D'après Sgard, Claude Reichler (2001, 2002, 2008) est le premier à évoquer l'importance du « paysage atmosphérique » pour insister sur toutes les composantes mouvantes liées à la lumière et aux changements météorologiques. Selon ce dernier, ces dimensions permettent de dépasser l'idée selon laquelle le paysage peut se réduire à ses caractéristiques visuelles. Alain Corbin (2001), de son côté, insiste sur l'influence du ciel et des événements climatiques sur notre disponibilité au paysage du moment : « Une correspondance s'établit entre le sentiment de la variabilité de l'être et celle de l'état du ciel. Le nuage, la brume ou la pluie affectent l'humeur » (2001 : 137). Pour Sgard, ce qui fait le paysage, c'est justement cette configuration polysensorielle « qui puise, toujours différemment, dans toute la gamme des sensations » (2012 : 53). La « dimension cinétique » permet notamment d'expliquer notre attention à certains paysages. Elle définit cette dimension comme la contribution à une combinaison de sensations dans un lieu et dans un moment donné, qui rappelle l'idée d'un « engagement ». Ainsi, il ne faut pas considérer le paysage comme statique, mais comme une entité fonctionnelle, un milieu qui peut être pratiqué et qui dépend des actions posées par les joueurs. Ce faisant, la relation entre notre position en tant que joueurs et ce paysage change ; nous reconnaissons que ce n'est pas seulement un détail dans une image de paysage, mais aussi comme le temps qui passe à travers ce paysage.

D'abord, l'heure de la journée change en fonction des actions que l'on pose dans l'environnement du jeu. Une heure en temps réel correspond environ à douze heures dans le jeu. Le temps s'affiche toujours dans l'espace intangible du jeu : soit sous la forme d'un cadran solaire (en haut à droite de l'écran), soit sous la forme d'un message explicatif, pour indiquer combien de temps prend une activité (couper une branche, allumer un feu, etc.). Parallèlement, les conditions météorologiques changent aussi, mais indépendamment de la volonté du joueur. Le ciel peut être clair et ensoleillé en matinée, passer à des conditions nuageuses avec une visibilité réduite en après-midi et finir la journée dans un épais blizzard. Pour exprimer l'heure et la température, *The Long Dark* utilise des couleurs et des lumières spécifiques. Par le biais d'un système d'éclairage en temps réel, il donne immédiatement un sens relatif de l'heure de la journée aux joueurs. Par exemple, le midi, les ombres au sol sont très courtes et la lumière dans le ciel est plus vive. Afin de vivre ces changements, nous sommes retournée au sommet de la montagne et nous sommes restées la journée entière à la même place, sans bouger, afin de témoigner des variations lumineuses du jeu [fig. 43].

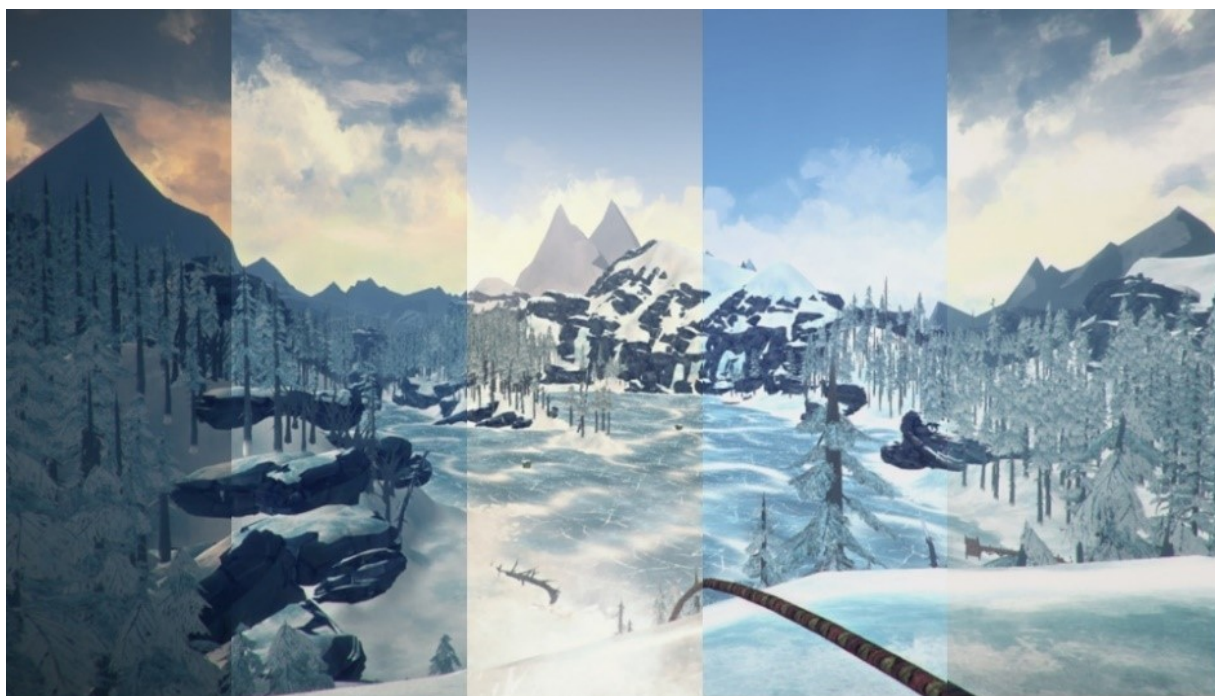


Figure 43 : *The Long Dark*, Hinterland 2014.

De l'aube à la tombée de la nuit, nous avons manœuvré pour garder la même position, tout en prenant en compte les conditions imposées de survie. Nous avons dû nous équiper avec des vêtements chauds, faire des provisions pour ne pas avoir faim ou soif, et surtout créer un feu

derrière nous pour maintenir notre température corporelle (en rose) [fig. 44]. Cette « manière de faire » nous a permis de constater que l'on peut observer cinq variations différentes de lumière lors d'une journée ensoleillée. Chaque heure apporte une expérience paysagère différente, avec des éléments visibles (des variations de lumière), mais aussi des impressions fugaces (à savoir notre ressenti, c'est-à-dire l'atmosphère, l'ambiance, les impressions éphémères). Cet exemple permet de montrer le rapport particulier au paysage qu'impliquent le mouvement et l'engagement du joueur dans l'espace de jeu, ainsi que le rôle essentiel de l'écoulement du temps.



Figure 44 : *The Long Dark*, Hinterland 2014.

The Long Dark présente une dualité entre simulation et interaction, poussant le joueur à s'investir physiquement et émotionnellement dans une situation inventée de toute pièce et à occuper un espace composé de polygones. Les paysages qui en résultent se transforment et déploient des éléments au fur et à mesure de la manière de « faire avec » l'espace de jeu, dépendamment des différentes situations. Ainsi, ils sont en constante évolution et doivent être actualisées par le joueur. Voilà pourquoi nous avons insisté en introduction sur l'importance de s'éloigner du paysage comme d'une image fixe. Les jeux vidéo proposent tout un espace qui s'ouvre à la perception du joueur dans lequel il peut se mouvoir, agir et interagir. Le joueur découvre les paysages au fur et à mesure de ses aventures, comme un être humain découvre un

territoire réel, errant dans les rues d'une ville ou parcourant l'immensité d'une forêt. Pour Stock, nous vivons dans un contexte contemporain radicalement différent, caractérisé, entre autres, par « une mobilité spatiale accrue, une autonomisation accrue de l'individu et la mise en place de styles de vie relativement plus différenciés les uns par rapport aux autres » (Stock 2007). Toujours selon Stock, c'est ce qui fait émerger de nouvelles qualités d'espace, comme celles des jeux vidéo, qui proposent de nouvelles manières d'un « faire avec » l'espace. Cela explique également pourquoi le rapport au paysage n'existe pas en soi, de façon indépendante, mais est toujours relié à des pratiques (Stock 2004 : 2). Se concentrer sur « le faire » dans les jeux vidéo permet principalement de s'intéresser aux actes, aux actions et aux acteurs. Enfin, la question de la pratique a l'avantage de s'insérer dans plusieurs traditions théoriques, allant de la théorie de l'action aux théories pragmatistes, mais aussi au-delà. Les pratiques effectives dans un jeu vidéo, comme celle d'observer le temps qui passe en maintenant la même position, permettent de contribuer à définir les différents rapports qu'il est possible d'adopter dans des espaces vidéoludiques. La thèse soutenue est que selon les pratiques effectuées et les différents individus, l'espace n'est pas appréhendé de la même façon et prend chaque fois une signification différente (Stock 2001, 2004, 2006).

Raphel Van Lierop, le directeur créatif et fondateur de *The Long Dark*, explique que les systèmes de température ont volontairement été complexifiés pour les besoins du jeu vidéo. L'équipe de conception a créé environ huit différents types de climats, qui apparaissent de manière aléatoire au cours du jeu, mais qui arrivent dans un ordre logique. Par exemple, une journée venteuse est souvent le signe d'une tempête de neige imminente. Ainsi, les joueurs qui ont passé beaucoup de temps à jouer peuvent être en mesure de « prédire » la météo en contemplant les paysages.

Our weather and time of day systems are really complex so we spent a lot of time trying to get them right. (...) It was really important to me that this be the case, because you can do this in real life — you can get a sense that the weather is changing and you can learn to read the sky and wind so that you know if you'll have time to get to your cabin or if you'd better hunker down and start digging the snow shelter (Van Lierop 2017).

Or, ces changements météorologiques ont un impact important sur notre manière d'appréhender les paysages de ce jeu vidéo. Lorsque nous nous sommes donnée pour objectif de retourner au sommet de la montagne afin de prendre en photo les différentes variations de lumière du paysage de Mystery Lake, nous nous sommes confrontée à « faire avec » les changements atmosphériques. Ce jour-là en arrivant au sommet de la montagne, un épais brouillard avait totalement réduit la

visibilité. L'effet était surprenant : le paysage avait disparu. Il s'était effacé sous une dense couche de brume verdâtre. Tel un nuage touchant le sol, le brouillard avait pris possession de l'ensemble de l'espace tangible du jeu [fig. 45].



Figure 45 : *The Long Dark*, Hinterland, 2014.

Nous avons alors réalisé que ce n'est pas seulement le ton ou l'atmosphère du jeu qui avait changé. C'était aussi notre manière de nous rendre disponible aux paysages. Dans ce jeu vidéo, la brume ressemble à un véritable événement, comme une chose en colère qui pourrait nous tuer si on y reste coincé. Elle désoriente, limite la vision, et baisse drastiquement la température corporelle du personnage que l'on incarne à cause des particules d'eau dans l'air qui imbibent nos vêtements. La combinaison du brouillard et du vent a comme conséquence de nous perdre, car nous n'avons pas pris le temps de prévoir la météo. Partir en quête de ressources dans ces conditions climatiques a eu un impact sur notre vitesse de déplacement, sur l'usure et l'humidité de nos habits et sur notre fatigue. Dans *The Long Dark*, le climat est plus qu'une toile de fond. L'heure du jour et les perturbations ont d'importantes implications sur la manière dont on appréhende et on s'adonne aux paysages.

C'est lorsque qu'il disparaît que se ressent dans toute son ampleur notre relation émotionnelle au milieu du jeu. Par exemple, nous cherchons à nous plier aux sensations. Nous ralentissons le pas, ou au contraire, nous l'accélérons dans l'attente d'un point de vue plus ouvert. Si notre sensibilité se construit indéniablement au sein de l'espace, il convient de reconnaître toutefois le rôle fondamental de la singularité de chaque joueur. Paradoxalement, c'est au moment où la culture tend à souligner le rôle d'éventuels comportements paysagers catégoriels que le joueur acquiert de l'importance dans l'analyse. Si les impressions sensorielles ne permettent pas de structurer directement et à elles seules une expérience paysagère dans un jeu vidéo, elles contribuent à compléter ce qui s'offre au regard, à singulariser par leur caractère subjectif une situation retenue. Elles ne définissent donc pas un paysage de manière objective, mais le connotent de manière subjective. Cela suffit à rendre un lieu unique et incomparable, ce qui est le propre du vécu paysager inhérent à la pratique du jeu vidéo. De nouvelles façons de sentir, penser et bâtir le monde sont en train de se structurer.

Conclusion

Ce projet de recherche a adopté une vision double, prenant en compte différentes méthodologies, allant de la géographie aux études de jeux vidéo. Au sein de plusieurs œuvres vidéoludiques sélectionnées, il a analysé des situations paysagères éprouvées. Il a permis de relever des pratiques, des sensations et des mécanismes formels. Il a ouvert des pistes de réflexion afin de penser les paysages que l'on éprouvera demain.

Retour sur les questions de méthode

Depuis la crise du paysage des années 1980, de nombreuses filières universitaires se sont intéressées aux problématiques entourant la notion. Ce contexte intellectuel s'est avéré important pour notre travail. Il nous a permis de réaliser que le paysage a fait l'objet de multiples mises à plat, tant sémantiques qu'épistémologiques. Si aujourd'hui le terme est si ambigu, c'est à cause de la multiplicité des approches. Force est de constater (non sans difficulté) qu'il peut être saisi de bien des manières. Pour faire face à cette conjecture théorique complexe, nous sommes partie d'une idée globale. L'étude du paysage repose autant sur ses « formes données et tangibles » que sur ses « formes construites et intangibles » (Paquette et al. 2005).

Augustin Berque (1984) fait partie des auteurs qui ont situé le terme à partir de ce rapport foncièrement dialectique. Comme nous l'avons vu, selon ce géographe, le paysage est autant une « empreinte », qu'une « matrice ». L'expression « empreinte-matrice » a pour rôle de dépasser la seule thématique du paysage pour l'intégrer dans une réflexion plus globale sur notre attachement au monde. Elle présente l'avantage de définir la notion à partir d'une relation « sujet-objet », permettant de sortir de l'impasse du choix entre une étude des « formes données et tangibles » (une conception purement objective) ou une étude des « formes construites et intangibles » (une conception purement subjective). Dans le cas du paysage « empreinte », il s'agit d'explorer une approche « formelle » à visée scientifique, au sens où il s'agit de connaître ce qui est donné à voir. Dans le cas du paysage « matrice », il faut au contraire s'attacher au rapport expérientiel, en mettant en avant les dimensions sensorielles, affectives et culturelles. D'après Berque, c'est ainsi que le terme peut être saisi « dans sa pleine réalité » : factuellement, sensiblement, physiquement et phénoménalement.

Bien que Berque fournisse un lexique pour concevoir le paysage, il n'explique pas avec quels outils analyser ceux provenant des jeux vidéo. Or, les éléments « formels » sont liés aux expressions et au vocabulaire employés pour décrire ce qui se déroule à l'écran. Il nous a fallu soutenir une réflexion empruntée aux études de jeux vidéo. Nous nous sommes appuyée sur le cadre méthodologique du Game FAVR (Arsenault et al. 2005). Cela nous a permis de nous concentrer sur l'analyse de la structure et de l'organisation des jeux vidéo. Parallèlement, les éléments « subjectifs » nous ont permis — en tant que joueuse et chercheuse — d'exprimer nos idées personnelles. En nous reposant sur une approche pragmatique de l'espace par les « situations » (Stock et Lussault 2009), nous avons pu formuler nos sentiments, proposer nos analyses et relever nos pratiques. Nous pensons que l'analyse de situations permet de saisir ce qui se passe *dans* et *avec* le jeu. Cela permet également de réinsérer le joueur dans sa relation avec la culture, mais aussi avec ses perceptions sensorielles. À partir de cette conception inédite, le factuel et le sensible deviennent deux versants indissociables de l'analyse des paysages vidéoludiques.

D'emblée, nous nous sommes positionnée parmi ceux qui optent pour une double articulation de la notion. Il a alors été question d'affronter la difficulté de penser le paysage vidéoludique à la fois comme espace matériel et à la fois comme une situation expérimentale. Notre apport personnel s'est placé notamment à l'échelle de notre propre expérience. Notre approche s'est centrée sur les paysages que nous avons pratiqués ; en ce sens, elle est inédite, car elle se penche sur des situations marquantes, qui ont été éprouvées lorsque nous jouions. Cette réflexion a ainsi été menée à partir de notre discours, de notre culture et nos influences. Il faut peut-être y voir là le seul réel moyen d'accéder à la sensibilité, au sens et au sentiment paysagers. Car il n'a pas été facile de relever ces moments, d'en parler. D'une manière générale, on peut faire état d'une expérience paysagère dans presque tous les jeux vidéo qui proposent des univers navigables à explorer. Un tel constat conforte l'idée selon laquelle le paysage occupe désormais une place essentielle dans la création de nombreux jeux vidéo.

Principales hypothèses et résultats

Notre point de départ était qu'il est possible de faire l'expérience du paysage dans les jeux vidéo. De là découlent un certain nombre d'hypothèses que nous avons cherché à vérifier.

Tout d'abord, nous avons découvert que l'expérience du paysage prend place au cœur de deux situations différentes. La première hérite d'une conception classique du paysage qui prône

une approche esthétisante. Elle s'opère par notre mise à distance de l'espace tangible. Elle résulte d'une composition cadrée et structurée, en hauteur et propice à la contemplation. Il s'agit, par exemple, de la toute première impression paysagère dans *The Elder Scrolls V: Skyrim*. La seconde, au contraire, relève d'une expérience qui résulte des épreuves et du vécu du joueur. Nous avons émis l'hypothèse selon laquelle la relation avec le paysage est davantage « éprouvée » qu'intellectualisée. Si nous savions qu'elle participe de notre interprétation de l'espace du jeu (le paysage « empreinte »), nous avons aussi découvert qu'elle est avant tout sentie et ressentie parce que pratiquée (le paysage « matrice »). Le fait de vouloir revivre l'expérience du paysage dans *The Long Dark* a été l'occasion d'une prise de conscience de la dimension paysagère de certaines de ses situations dites « classiques ». Après nous être extasiée devant le paysage de ce jeu vidéo, du haut de la montagne que nous avons escaladée, nous désirions éprouver de nouveau cette situation. Cela nous a permis de souligner que certaines actions sont mises en œuvre de manière intentionnelle, telle une « quête paysagère ». La quête paysagère résulte en fait d'une tension entre « l'objet-paysage » et un sujet. Pour qu'il y ait une rencontre, il est nécessaire que convergent « attendu » du sujet et « étant » de l'objet. Cela a été l'occasion de souligner que la météo dynamique de *The Long Dark* impacte de façon significative le milieu dans lequel nous évoluons. Tel un agent « anti-paysage », le brouillard épais s'est révélé destructeur de notre relation au milieu.

Aux côtés de ces pratiques intentionnelles, nous avons pu mettre en évidence une manière non intentionnelle d'être au cœur du paysage, tel un vécu machinal qui se crée durant l'acte du jeu. Cette situation n'est pas conscientisée, mais s'observe durant des moments paysagers récurrents, voire routiniers. Il est alors question de promenades au cœur de la nature. Cette manière d'appréhender le paysage se détache de la conception classique qui le présente comme une étendue que l'on peut embrasser d'un seul coup d'œil. Ici, la relation passe par un contact direct avec le milieu éprouvé. Par le biais de ladite promenade notamment, nous avons délaissé toute attitude spectatoriale pour devenir actrice d'un monde. Cette relation de proximité, à la fois physique et affective, qui s'est tissée entre nous et l'espace tangible suppose une implication plus forte du sujet dans le paysage. Nous avons été attentive à tout ce qu'il nous a été donné de percevoir. À cette occasion, bien que nous ne réfléchissions pas nécessairement aux paysages, nous étions « dans l'ambiance ». L'expérience des paysages dans les jeux vidéo peut ainsi résulter d'un vécu non réfléchi.

Ce travail de recherche s'est inscrit dans le mouvement général qui vise précisément à comprendre ce dont relèvent ces deux « familles » situationnelles. Il a plus particulièrement tenté de rendre manifeste les mécanismes formels qui les régissent et la manière dont ils sont appréhendés par le prisme de la sensibilité. Nous pensons que seule une approche par la sensibilité pouvait mettre à jour de telles situations. Nous avons œuvré à présenter les postures que nous avons adoptées correspondaient aux différentes formes de relation paysagère (Stock et Lussault 2009).

Ce régime répond à la place accordée à notre expérience. En outre, la mise en exergue de nos préférences a précisément été l'occasion d'accéder à notre intimité paysagère, autour des éléments paysagers liés à notre existence personnelle. Cela nous a permis de constater que nous pouvions parfois éprouver de manière parfois très profonde les paysages des jeux vidéo. Notre vécu paysager est avant tout centré sur des jeux auxquels nous nous sommes attachée. C'est ainsi, pensons-nous, que nous sommes parvenue à exprimer notre sensibilité pour *Skyrim* (2012) et *The Long Dark* (2014). C'est au cœur de ces deux jeux vidéo que s'est tissée notre relation paysagère la plus intime.

En outre, notre analyse a mis en évidence que les principales valeurs associées au paysage vidéoludique sont quand même plus individuelles que collectives, supposant des sentiments paysagers propres à chacun. Nous n'avons donc pas pu faire émerger des catégories paysagères, mais un ensemble de valeurs déclinées de manière différente selon les situations. Il en résulte une grande diversité des manières d'appréhender le paysage. Toute catégorisation sociale devient difficile dès lors que la sensibilité du sujet s'autonomise. Sous l'influence d'Augustin Berque, nous voulions à tout prix éviter de catégoriser le paysage. En nous appuyant sur la notion de « situation » proposée par Stock, nous avons pu opérer autrement. Selon Stock, chaque existence est le fruit d'expériences. Voilà pourquoi il faut s'attacher aux moments et aux lieux permettant de relever des manières de faire, tout en élucidant les mécanismes qui régissent l'expérience vécue.

Chacun cherche et est susceptible de trouver dans les matérialités des lieux ce qui concorde avec la représentation collective du paysage, mais aussi et surtout avec sa représentation personnelle de ce que doit être « le » paysage. En outre, un même lieu peut « faire » paysage pour plusieurs joueurs sans qu'il soit le même pour chacun d'eux. De toutes ces singularités, une constante émerge : une sensibilité au paysage proprement individuelle et un système de valeurs paysagères propre à chaque individu. Chaque jeu vidéo étant porteur de significations particulières, il s'agit d'en évoquer la spécificité et d'en révéler les qualités.

Au final, nous avons voulu montrer que la sensibilité du joueur au paysage est aussi diverse que complexe. Elle passe par la mise en œuvre de plusieurs formes possibles de relation paysagère du fait des différentes postures susceptibles d'être adoptées par le sujet (démarches de rencontre intentionnelle ou manière non intentionnelle de « vivre » le paysage au quotidien) et de la variété des matérialités retenues. Elle prend corps en des espaces distincts en fonction de pratiques individuelles et/ou collectives et est fondée sur des systèmes de valeurs aussi variés que le sujet est unique en soi. De manière générale, la pensée d'Augustin Berque que nous avons exposée invite à repenser les rapports que l'homme entretient avec l'espace, le paysage et le monde. Selon le concept d'empreinte-matrice, l'homme modèle le monde autant que le monde le modèle.

Perspectives pour de futures recherches

La mise à l'épreuve de la sensibilité paysagère que nous avons effectuée nous semble d'autant plus intéressante à analyser que les paysages vidéoludiques sont en proie, à l'heure actuelle, à de profonds changements. Face à la prolifération des technologies numériques, à l'envahissement par les machines et à la multiplication des outils qui s'interposent entre l'homme et le monde, on peut s'interroger : comment le paysage va-t-il subir cette mutation ? Et nous ? Comment allons-nous la vivre ? Dorénavant, ce sont aussi nos actions, les gestes de *notre* corps, qui, au cours du dialogue avec les systèmes de jeu, sont numérisées et intégrées par des machines. Ces machines sont maintenant dotées de capteurs capables d'enregistrer d'autres informations que celles qui leur parviennent d'une manette, d'un clavier ou d'une souris ; comme les mouvements de notre corps avec la réalité virtuelle. C'est notre rapport au paysage et les relations que nous entretenons depuis des millénaires avec l'espace qui risquent de basculer. Les mondes explorés dans le jeu vidéo et la réalité virtuelle correspondent à un mode de pensée. Comme dans les œuvres que nous avons étudiées, ce mode de pensée repose sur un système constructif, sur le développement spatial et temporel de figures et d'objets imbriqués, que l'on peut parcourir et traverser.

Au moment d'écrire ce mémoire, de nouvelles machines s'introduisent de plus en plus dans notre quotidien. Avec les lunettes Samsung Gear VR (Samsung 2015), Oculus Rift (Oculus VR 2015) ou HTC Vive (HTC et Vive 2016), la vision oculaire est directement capturée, par le biais de deux écrans intermédiaires, et vient alimenter une avalanche d'images plus intrusives que jamais. Or, notre réflexion nous a permis de mesurer à quel point les changements de la

physionomie de l'espace peuvent bouleverser notre relation paysagère. Nos capacités de vivre et comprendre les choses peuvent-elles s'épanouir dans ce bombardement visuel, dans la saturation et la confusion des images qui en résultent ?

C'est ici que nous devons rappeler un point important. Le paysage ne doit jamais se limiter à une image en soi, mais aux échanges que créent ces flux visuels et mentaux incessants qui incarnent des systèmes de compréhension de la relation entre un individu et son milieu (Berque 1990). La notion de « situation » (Stock et Lussault 2009) répond à cette hypothèse et permet d'analyser notre expérience paysagère. Le fil conducteur de notre travail de recherche consistait, pour chacune des situations, à décrire et à questionner l'expérience telle qu'elle se déploie dans le cadre de la pratique vidéoludique. À l'heure actuelle, les paysages vidéoludiques sont des espaces en mutations. Voilà pourquoi il nous appartient de les expérimenter.

En conclusion, si ce n'est pas dans une visée aménagiste et opératoire que nous avons mis en œuvre notre recherche, nous espérons cependant qu'elle témoigne de la nécessité de prendre en compte la sensibilité des joueurs à leurs paysages. En effet, nous pouvons certes affirmer qu'on ne peut aménager l'espace sans prendre en charge l'expérience propre à chaque individu. Plus qu'un regard, c'est en fait le vécu paysager qu'il faut considérer. Parler de vécu plutôt que de regard permet d'élargir, nous l'avons largement démontré, l'expérience paysagère aux sens et aux sentiments. La manière avec laquelle les joueurs « font avec » l'espace se fonde sur une sensibilité paysagère davantage attachée à des valeurs d'identité, d'affect et de bien-être. De nouveaux modes d'appréciation paysagère sont aujourd'hui à l'œuvre. Et même s'ils ne sont pas encore clairement codifiés, nous espérons avoir contribué en partie à leur compréhension.

Bibliographie

ANDRÉ, Laury-Nuria et Sophie LÉCOLE-SOLNYCHKINE (2011). « La référence à l'antique dans les jeux vidéo : paysages et structures mythologiques », Hovig TER MINASSIAN et Samuel RUFAT (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions Théoriques, p. 88-102.

ANDRÉ, Laury-Nuria et Sophie LÉCOLE-SOLNYCHKINE (2013). « L'antiquité vidéoludique, une résurrection virtuelle », *Nouvelle Revue d'Esthétique*, n°11, Paris : Presses Universitaires de France, p. 87-98, [en ligne], accessible au <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-p-87.html>, consulté le 30 septembre 2017.

ARSENAULT, Dominic, Pierre-Marc CÔTÉ and Audrey LAROCHELLE (2015). « The Game FAVR : A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games », *Loading... Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol.9, n°14, p. 88-123, [en ligne], accessible au <http://www.ludov.ca/en/observation/graphical-technologies/game-favr>, consulté le 25 septembre 2017.

AUGOYARD, Jean-François (1991). « La vue est-elle souveraine dans l'esthétique paysagère ? », *Le Débat*, n°65, p. 51-59, [en ligne], accessible au <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00380002/document>, consulté le 22 mars 2017.

AUGOYARD, Jean-François (1995). « L'environnement sensible et les ambiances architecturales », *L'Espace géographique*, vol. 24, n°4, p. 302-318, [en ligne], accessible au https://www.persee.fr/doc/spgeo_0046-2497_1995_num_24_4_3409, consulté le 22 mars 2017.

BARNABÉ, Fanny et Björn-Olav DOZO (2014). « Le Moyen Âge dans les jeux vidéo », *Culture, le magazine culturel en ligne de l'Université de Liège*, [en ligne], accessible au <https://orbi.uliege.be/handle/2268/175374>, consulté le 25 septembre 2017.

BAUMGARTEN, Robert (2015). « “Main Objective : Don't Starve” : Representation of Scarcity in Virtual Worlds », *RCC Perspectives*, n°2, p. 45-52, [en ligne], accessible au https://www.jstor.org/stable/26241316?seq=1#page_scan_tab_contents, consulté le 25 septembre 2017.

BEDFORD, John (2011). « The Elder Scrolls 5: Skyrim Review », *Eurogamer*, [en ligne], accessible au <https://www.eurogamer.net/articles/2011-11-10-the-elder-scrolls-5-skyrim-review>, consulté le 25 septembre 2017.

BERQUE, Augustin (1984). « Paysage empreinte, paysage matrice », *L'Espace géographique*, vol.13, n°1, p. 33-34, [en ligne], accessible au https://www.persee.fr/doc/spgeo_0046-2497_1984_num_13_1_3890, consulté le 30 septembre 2017.

BERQUE, Augustin (1990). *Médiance, de milieux en paysages*, Montpellier : Reclus.

BERQUE, Augustin (1994). *Cinq propositions pour une théorie du paysage*, Seyssel : Champ Vallon.

BERQUE, Augustin (1995). *Les raisons du paysage*, Paris : Hazan.

BERQUE, Augustin (1996). « Espace virtuel et milieu humain », *Quaderni*, n°30, p. 69-80, [en ligne], accessible au https://www.persee.fr/doc/quad_0987-1381_1996_num_30_1_1957, consulté le 25 septembre 2017.

BERQUE, Augustin (2000). *Ecoumène, introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Belin.

BERQUE, Augustin (2014). *La mésologie, pourquoi et pour quoi faire ?*, Paris, PUF.

BERQUE, Augustin (2016). « Qu'est-ce que la Terre à l'anthropocène ? », *Mésologiques, études des milieux*, [en ligne], accessible au <http://ecoumene.blogspot.com/2016/02/quest-ce-quhabiter-la-terre.html>, consulté le 25 septembre 2017.

BERRY, Noah (2015). « The Guide to Open World Environment Design », *80 level*, [en ligne], accessible au <https://80.lv/articles/skyrim-designer-on-building-virtual-worlds/>, consulté le 30 septembre 2017.

BERTRAND, Georges (1968), « Paysage et géographie physique globale - Esquisse méthodologique », *Revue géographique des Pyrénées et du Sud-Ouest*, vol.39, n°3, p. 249-272, [en ligne], accessible au https://www.persee.fr/doc/rgpso_0035-3221_1968_num_39_3_4553, consulté le 30 septembre 2017.

BERTZ, Matt (2011). « The Elder Scrolls V : Skyrim : The Technology Behind », *GameInformer*, [en ligne], accessible au https://www.gameinformer.com/games/the_elder Scrolls_v_skyrim/b/xbox360/archive/2011/01/17/the-technology-behind-elder-scrolls-v-skyrim.aspx, consulté le 30 septembre 2017.

BESSE, Jean-Marc (2009). *Le goût du monde : exercices de paysage*, Arles : Actes Sud.

BESSE, Jean-Marc (2013). *Habiter : un monde à mon image*, Paris : Flammarion.

BIGANDO, Eva (2006). *La sensibilité au paysage ordinaire des habitants de la grande périphérie bordelaise*, thèse de doctorat, Université de Bordeaux 3, [en ligne], accessible au <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00148440>, consulté le 22 mars 2017.

BITTANTI, Mateo (2007). « All Too Urban: To Live and Die in SimCity », Barry ATKINS et Tanya KRZWINSKA (dir.), *Videogame, Player, Text*, Manchester : University Press, p. 29-51.

BRIFFAUD, Serge (2014). « De l'« invention » du paysage. Pour une lecture critique des discours contemporains sur l'émergence d'une sensibilité paysagère en Europe », *Compar(a)ison : an international journal of comparative literature*, p. 35-36, [en ligne], accessible au <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00929693>, consulté le 30 septembre 2017.

BRUNON, Hervé (2004). « Paysage (arts et architecture) », dans *Notionnaires*. vol.1, Paris : Universalis, p. 758-760, [en ligne], accessible au <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00138480>, consulté le 24 octobre 2017.

BRUNON, Hervé (2006). « L'essor artistique et la fabrique culturelle du paysage à la Renaissance. Réflexions à propos de recherches récentes », *Studiolo, Revue d'histoire de l'art de l'Académie de France à Rome*, n°4, p. 261-290, [en ligne], accessible au <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00137894>, consulté le 24 octobre 2017.

BRUNON, Hervé (2008). « Articuler pratiques et représentations paysagères en histoire de l'art », dans *Paysage et environnement : de la reconstitution du passé aux modèles prospectifs*. Besançon : Presses universitaires de Franche-Comté, p. 461-469, [en ligne], accessible au <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00167955>, consulté le 30 septembre 2017.

BRUNON, Hervé (2010). « La notion de paysage dans les sciences humaines et sociales : repères sur les approches "culturalistes" », [en ligne], accessible au <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00462112/>, consulté le 10 avril 2018.

BRUNON, Hervé (2011). « Paysage et histoire de l'art : un "geographic turn" ? », *Revue de l'Art*, Paris : Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS), p. 13-19.

CANNON, Lindsay Harper (2018). « Uncanny Ecohorror », *Heterotopia*, n°2, p.111-118, [en ligne], disponible au <https://heterotopias.itch.io/heterotopias-004>, consulté le 07 juillet 2018.

CARBO-MASCARELLE, Rosa (2016). « Walking simulators: The Digitalisation of an Aesthetic », *DiGRA*, vol.13, [en ligne], accessible au <http://www.digra.org/digital-library/publications/walking-simulators-the-digitisation-of-an-aesthetic-practice/>, consulté le 5 mai 2018.

CARBO-MASCARELL, Rosa (2018). « Growth Patterns », *Heterotopia*, n°2, p. 67-72, [en ligne], disponible au <https://heterotopias.itch.io/heterotopias-004>, consulté le 07 juillet 2018.

CAUQUELIN, Anne (2013). *L'invention du paysage*, Paris : Presses universitaires de France [1989].

CHAPLIN, Heather (2007). « Is That Just a Game? No, It's a Cultural Artifact », *New York Times*, p. 7, [en ligne], accessible au <https://www.nytimes.com/2007/03/12/arts/design/12vide.html>, consulté le 5 mai 2018.

CHENET-FAUGERAS, Françoise (1994). « L'invention du paysage urbain », *Romantisme*, n°83, p. 27-38, [en ligne], accessible au https://www.persee.fr/doc/roman_0048-8593_1994_num_24_83_5932, consulté le 5 mai 2018.

CLARK, Kenneth (2010). *L'art du paysage*, Paris : Arléa [1949].

COOPER, Victoria Elizabeth (2016). *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim*, thèse de doctorat, University of Leeds, [en ligne], accessible au <http://etheses.whiterose.ac.uk/16875/>, consulté le 22 mars 2017.

COULAIS, Jean-François (2014). *Images virtuelle et horizon du regard : visibilités calculées dans l'histoire des représentations*, Genève : MétisPresses.

DAGOGNET, François (1982). *Mort du paysage ? Philosophie et esthétique du paysage*, Seyssel : Champ Vallon.

DEBARDIEUX, Bernard (2001). « Les montagnes : représentations et constructions culturelles », *Les Montagnes : discours et enjeux géographiques*, Yvette VEYRET (dir.), Paris : Sedes, p. 11-14.

DICKMARK, Emma (2015). *The use of color in the game Journey*, mémoire de maîtrise, Uppsala Université, [en ligne], disponible au <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:785006/FULLTEXT01.pdf>, consulté le 7 juillet 2018.

DWIAR, Rob (2017 b). « Video games and the power of winter », *Eurogamer*, [en ligne], accessible au <https://www.eurogamer.net/articles/2017-12-22-video-games-and-the-power-of-winter>, consulté le 5 mai 2018.

FERNANDEZ-VARA, Clara (2014). *Introduction to Game Analysis*, New York: Routledge.

FLAWINNE, Virginie (2012). *L'œil vidéoludique et le nouveau flâneur*, mémoire de maîtrise, Université de Liège, [en ligne], accessible au https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00726285, consulté le 22 mars 2017.

FRÉMOND, Armand (1995). « Les profondeurs des paysages géographiques », *La théorie du paysage en France : 1974-1994*, Alain ROGER (dir.), Seyssel : Champ Vallon, p. 22-42.

GAULTIER, Pierre (2019). « A Conversation with CD Projekt Red », *Heterotopia*, n°2, p. 59-66, [en ligne], disponible au <https://heterotopias.itch.io/heterotopias-004>, consulté le 07 juillet 2018.

GORDON, Lewis (2018). « Arboreal Resistance », *Heterotopia*, n°2, p. 28-37, [en ligne], disponible au <https://heterotopias.itch.io/heterotopias-004>, consulté le 07 juillet 2018.

GRAETZ, J. Martin (1981). « The Origin of Spacewar », *Creative Computing*, vol. 6, n°8, p. 56-57, [en ligne], accessible au <https://libraries.mit.edu/150books/2011/05/07/1981/>, consulté le 30 septembre 2017.

HEUDIN Jean-Claude (2008). *Les Créatures artificielles. Des automates aux mondes virtuels*, Paris, Odile Jacob.

ICHBIAH, Daniel (2014). *La Saga des Jeux Vidéo*, Paris : Editions Pix'n Love, [1998].

IWATA, Satoru (2010). «Iwata demande», vol. 1 et 3, [en ligne], accessible au <https://www.nintendo.fr/Iwata-demande/Iwata-demande-525945.html>, consulté le 30 septembre 2017.

JACKSON, John B. (2003). *À la découverte du paysage vernaculaire*, Paris : Actes-Sud, [1984].

JOHNSON, Emily (2013). *Experienced Archaeologies: A Mini-Ethnography Exploring the Wat in Which People Engage With the Past in Single Player Role-Playing Video Games*, mémoire de maitrise, University of York, [en ligne], accessible au <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00686995>, consulté le 22 mars 2017.

JOKELA, Mikko Z. (2013). *A Musical Journey*, mémoire de maitrise, Lund Université, [en ligne], disponible au <https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/4284878>, consulté le 7 juillet 2018.

JOLIVEAU, Thierry (2012). « Les lieux réels dans les jeux vidéo. Contribution à une approche géographique des espaces vidéoludiques », *Espace et temps dans les jeux vidéo*, Hovig TER MINASSIAN et Samuel COAVOUX (dir.), Paris : Questions théoriques, p. 148-180.

KOSTER, Daniel (2013). *Le jeu vidéo comme manière d'être au monde*, thèse de doctorat, Université Paris 1, [en ligne], accessible au <http://www.theses.fr/2013PA010541>, consulté le 22 mars 2017.

LONGAN, W. Michael (2008). « Playing With Landscape: Social Process and Spatial Form in Video Games ». *AETHER, the Journal of Media Geography*, vol.2, p. 23-40, [en ligne], accessible au <https://mgm.arizona.edu/sites/default/files/articles-pdf/longan.pdf>, consulté le 30 septembre 2017.

MAGNET, Shoshana (2006). « Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game *Tropico* », *Journal of Communication Inquiry*, vol.30, n°2, p. 142-162, [en ligne], accessible au <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0196859905285320>, consulté le 30 septembre 2017.

MAHEUX, Frédérick, Andréane MORIN-SIMARD, Dominic ARSENAULT et Bernard PERRON (2014). « Les jeux vidéo : au cœur de l'art, de la culture et de la société », *Variations : Objets et savoirs*, n°1, [en ligne], accessible au https://www.mcq.org/documents/10706/21548/mcq_variations_jeuxvideo_no1_vf.pdf/0e268151-a213-472c-be20-b404eaddbe5b, consulté le 30 septembre 2017.

MAJEWSKI, Jakub (2015). « Cultural Heritage in Role-Playing Video Games: a Map of Approaches », *Furnace*, n°2, p. 24-36, [en ligne], accessible au https://epublications.bond.edu.au/fsd_papers/404/, consulté le 30 septembre 2017.

MARTIN, Gareth D. (2018a). « No Land Beyond », *Heterotopia*, n°2, p. 3-6, [en ligne], disponible au <https://heterotopias.itch.io/heterotopias-004>, consulté le 07 juillet 2018.

MARTIN, Gareth D. (2018b). « The Lives of the Forest », *Heterotopia*, n°2, p. 38-58, [en ligne], disponible au <https://heterotopias.itch.io/heterotopias-004>, consulté le 07 juillet 2018.

MARTIN, Gareth D. (2018c). « Landscape is a Virus », *Heterotopia*, n°2, p. 73-101, [en ligne], disponible au <https://heterotopias.itch.io/heterotopias-004>, consulté le 07 juillet 2018.

MARTIN, Paul (2011a). *Space and Place as Expressive Categories in Videogames*, thèse de doctorat, Brunel University, [en ligne], accessible au <https://bura.brunel.ac.uk/handle/2438/6406>, consulté le 22 mars 2017.

MARTIN, Paul (2011b). « The pastoral and the Sublime in Elder Scrolls IV : Oblivion », *Games Studies*, vol. 11, n°3, p. 92-128, [en ligne], accessible au <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>, consulté le 30 septembre 2017.

MARX, Leo (2000). *The Machine in the Garden*. Oxford: University Press.

McMAHAN, Alison (2003). « Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games », *The Video Game Theory Reader*, WOLF J.P, Mark et Bernard PERRON (dir.). New York : Routledge, p. 67-86.

MELANÇON, Benoit et Bernard, PERRON. « Présentation », *Sciences du jeu*, [en ligne], disponible au <https://journals.openedition.org/sdj/669>, consulté le 7 juillet 2018.

MONDADA, Lorenza et al. (1992). *Paysage et crise de lisibilité : de la beauté à l'ordre du monde*, Université de Lausanne, Institut de Géographie.

MORALDE, Oscar (2014). « Haptic Landscapes : Dear Esther and Embodied Video Game Space », *Media Fields Journal*, n°8, [en ligne], accessible au <http://mediafieldsjournal.org/issue-8-playgrounds/>, consulté le 5 mai 2018.

MURRAY H, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck : the Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Mass : The MIT Press.

MUSCAT, Alexander (2016). « First-Person Walkers: Understanding the Walker Experience through Four Design Themes », *DiGRA*, vol.13, [en ligne], accessible au <http://www.digra.org/digital-library/publications/first-person-walkers-the-walker-experience-unhdroerusgtha-nfdoiunrg-design-themes/>, consulté le 5 mai 2018.

NITSCHKE, Michael (2008). *Video Games Spaces : Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, The MIT Press.

ØIE, Steffen Fløan (2016). *Getting Lost in the Wood*, mémoire de maîtrise, Bergen Academy of Art and Design, [en ligne], accessible au <http://bora.uib.no/handle/1956/17462?show=full>, consulté le 22 mars 2017.

PAQUETTE, Sylvain, Philippe, POUILLAOUEC-GONIDEC et G rald DOMON (2005). « Le paysage, une qualification socioculturelle du territoire », *Revue de la culture mat rielle*, vol.62, [en

ligne], accessible au <https://journals.lib.unb.ca/index.php/MCR/article/view/18061/21934>, consulté le 14 octobre 2018.

PENABELLA, Miguel (2018). « The Scenographic South », *Heterotopia*, n°2, p. 7-16, [en ligne], disponible au <https://heterotopias.itch.io/heterotopias-004>, consulté le 07 juillet 2018.

PERRON, Bernard et WOLF, Mark J.P (2003). *The Video Game Theory Reader*, New York : Routledge.

PERRON, Bernard et WOLF, Mark J.P (2009). *The Video Game Theory Reader 2*, New York : Routledge.

PERRON, Yolande (2012). *Vocabulaire du jeu vidéo*, Montréal : Office québécois de la langue française.

REVELY-Calder, Cal (2018). « Zany Grid », *Heterotopia*, n°2, p. 102-110, [en ligne], disponible au <https://heterotopias.itch.io/heterotopias-004>, consulté le 07 juillet 2018.

ROGER, Alain (1997). *Court traité du paysage*, Paris : Gallimard.

ROGER, Alain (2009). *La théorie du paysage en France, 1974-1994*, Seyssel : Champ Vallon [1995].

SANSOT, Pierre (1983). *Variations paysagères : invitation au paysage*, Klincksieck.

SCHIFFLER, Andreas (2007). « Battlezone: The First VR Game », *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Friedrich VON BORRIES. Steffen P. WALZ et Matthias BOTTGER (dir.), Springer Science & Business Media, p. 36-37.

SERDANE, Thierry (2014). *Le jeu vidéo, un art mécanique ? : se réapproprié la contre-culture, thèse de doctorat*, Université Paul Valéry, [en ligne], disponible au <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01231026/document>, consulté le 7 juillet 2018.

SGARD, Anne (2008). « Entre l'eau, l'arbre et le ciel », *Géographie et cultures*, vol.66, p. 121-138, [en ligne], accessible au <https://journals.openedition.org/gc/3714>, consulté le 14 octobre 2018.

SGARD, Anne (2011). *Le partage du paysage*, thèse de doctorat, Université de Grenoble, [en ligne], accessible au <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00686995>, consulté le 22 mars 2017.

SIMKINS, David, DIKKERS, Seann et Elizabeth OWEN (2012), « Unbroken Immersion: The Skyrim Experience », *Well Played*, vol.2, n°1, p. 13-25, [en ligne], accessible au <http://repository.cmu.edu/etcpress/23/>, consulté le 14 octobre 2018.

STOCK, Mathis (2004). « L'habiter comme pratique des lieux géographiques », *EspacesTemps.net*, [en ligne], accessible au <https://www.espacestemp.net/articles/habiter-comme-pratique-des-lieux-geographiques/>, page consultée le 10 juillet 2017.

STOCK, Mathis (2006). « Construire l'identité par la pratique des lieux », *Territoires et identités dans les mondes contemporains*, Paris : La Villette, p. 142-159, [en ligne], accessible au <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00716568>, page consultée le 10 juillet 2017.

STOCK, Mathis (2007). « Théorie de l'habiter. Questionnements », *Habiter, le propre de l'humain*, Paris : La Découverte, p. 103-125, [en ligne], accessible au <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00716844/document>, , page consultée le 10 juillet 2017.

STOCK, Mathis et Michel LUSSAULT (2009). « “Doing with space” : towards a pragmatics of space », *Social Geography*, vol.5, n°1, p. 1-58, [en ligne], accessible au <http://www.soc-geogr.net/5/issue1.html>, consulté le 06 juillet 2017.

STOCK, Mathis (2012). « “Faire avec de l'espace” : pour une approche par les pratiques », Brigitte FRELAT-KAHN et Olivier LAZZAROTTI (dir.), *Habiter, vers un nouveau concept ?*, Paris : Armand Collin, p. 59-78.

TER MINASSIAN, Hovig et RAFAT, Samuel (2011a). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions théoriques.

TER MINASSIAN, Hovig et RAFAT, Samuel (2011b). « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », *Espace Géographique*, Paris : Belin, n°40, p. 245-262, [en ligne], accessible au <https://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2011-3-page-245.htm>, consulté le 14 octobre 2018.

TER MINASSIAN, Hovig, COAVOUX, Samuel et Samuel, RAFAT (2012), *Espace et temps dans les jeux vidéo*, Paris : Questions théoriques.

TRICLOT, Mathieu (2011). *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : Zones.

VAN NUENEN, Tom (2016). « Procedural (E)motion: Journey as Emerging Pilgrimage », *The Journal of Popular Culture*, vol.49, n°3, p. 466-491, [en ligne], accessible au <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/jpcu.12417>, consulté le 10 juillet 2018.

WARR, Philippa (2017). « State of the Art : The Long Dark's aurora », *RockPaper Shotgun*, [en ligne], accessible au <https://www.rockpapershotgun.com/2017/08/14/the-long-dark-aurora-art-interview/>, consulté le 25 avril 2018.

WILLEMS, Mike (2013). « Creating Meaningful Agency through Spatial Exploration in Digital Interactive Storyworlds », *18th Twente Student Conference on IT*, [en ligne], accessible au <http://referaat.cs.utwente.nl/conference/18/paper/7383/creating-meaningful-agency-through-spatial-exploration-in-digital-interactive-storyworlds.pdf>, consulté le 06 juillet 2017.

WINTERS, J. Glenn and Jichen ZHU (2014). « Attention guiding principles in 3D adventures games », *FDG'14: In Proceedings of the 9th International Conference on Foundations of Digital Games*, [en ligne], accessible au http://fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_35.pdf, consulté le 25 avril 2018.

WOLF, Mark J.P (2008). *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, Westport : Greenwood.

ZUCCHI, Sam (2018). « The Wretched of Oddworld », *Heterotopia*, n°2, p. 17-27, [en ligne], disponible au <https://heterotopias.itch.io/heterotopias-004>, consulté le 07 juillet 2018.

Jeux video

Abzû, Géant Squid 2016.

Age of Empires II, Ensemble Studios 1999.

Assassin's Creed: Unity, Ubisoft Montréal 2014.

Battlezone, Atari Inc. 1980.

CivCity: Rome, Firefly et Firaxis 2006.

Civilization VI, Firaxis Games 2016.

Dear Esther, The Chinese Room 2014.

Dig Dug (Atari 1982).

Firewatch, CampoSanto 2016.

Habitat, Lucasfilm Games 1986.

Journey, That Game Compagny 2012.

Jungle Hunt (Atari 1982).

Kentucky Route Zero, Cardboard Computer 2013.

Lego Island, Mindscape 1997.

Mirror's Edge, DICE, 2008.

Myst, Cyan 2013 [1993].

Night Driver, Atari 1976.

Night in the Woods, Infinite Fall 2017.

No Man's Sky, Hello Games 2016.

Oddworld : Stranger's Wrath, Oddworld Inhabitants 2005.

Pitfall! (Activision 1982).

Proteus, Ed Key 2013.

Red Dead Redemption, Rockstar Games 2010.

Resident Evil 4, Capcom 2005.

Rise of the Argonauts, Liquid Entertainment 2008.

Silent Hill 2, Konami. 2001.

SimCity, Maxis 1993.

Spacewar!, MIT 1962.

Super Mario Bros, Nintendo 1985.

The Elder Scrolls: Arena, Bethesda Game Studios, 1994.

The Elder Scrolls II: Daggerfall, Bethesda Game Studios, 1996.

The Elder Scrolls III: Morrowind, Bethesda Game Studios 2002.

The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda Game Studios 2006.

The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Game Studios 2011.

The Legend of Zelda, Nintendo 1986.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Nintendo 2017.

The Long Dark, Hinterland 2014.

The Sims 4, Maxis 2014.

The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt Red 2015.

Tropico, PopTop Software 2001.

Valiant Hearts: The Great War, Ubisoft Montpellier 2014.